2 DVD PEŁNE WERSJE

STYX MASTER OF SHADOWS

LIFE GOES ON DONE TO DEATH PL

THE DARK MOD PL

VIKING BATTLE FOR ASGARD

CD-ACTION

NR 09/2016 (259)
OD 26.07.2016 DO 22.08.2016 INDEX: 334561
CENA 15 ZŁ 99 GR
W TYM 8% VAT

W PRODUKCJI
DEUS EX
ROZŁAM LUDZKOŚCI
SPELLFORCE 3
FOR HONOR

RECENZJE
POKÉMON GO
RECENZJA I PORADNIK
DREAMFALL CHAPTERS
MIGHTY NO. 9

NAJLEPSZE GRY F2P
LEAGUE OF LEGENDS
WORLD OF TANKS
DOTA 2
I WIELE INNYCH

PUBLICYSTYKA
CENZURA W GRACH
OVERWATCH
GPS 3.0

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916
09
9 771426 291600

ALE O CO CHODZI?

Gdyby mi ktoś dwa tygodnie temu powiedział, że Pokémony staną się głównym tematem rozmów w redakcji, a trenerami zostaną nawet ludzie ich nieznoszący, to stukałbym się w głowę. A już na pewno odesłałbym do wariatkowa delikwenta, który by mi wtedy wmawiał, że sam będę chciał mieć te infantylne, dziwaczne japońskie stworki na okładce.

A jednak. Pokémon GO to fenomen tak wielki i gra tak udana (jak ktoś mądrze zauważył: w tydzień zrobiła dla walki z otyłością więcej niż wszystkie akcje społeczne razem wzięte przez ostatnich dziesięć lat), że zdecydowaliśmy się na jedną z dziwniejszych okładek w historii magazynu, trzystronicową recenzję, a nawet poradnik (nie tylko dla początkujących!). Bez obaw jednak: poza tymi stronami czeka Was jeszcze grubo ponad sto innych, w których Pokémony się nie zalęgły. :)

Miłej zabawy, dobrej lektury!
Maciek Kuc

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI

Przegląd gier VR ... 010
For Honor ... 016
The Guild 3 ... 018
Absolver ... 019
Forza Horizon 3 ... 020
Dead Rising 4 ... 021
New Danganronpa V3: Everyone's... ... 022
Injustice 2 ... 023
Phoenix Point ... 024

JUŻ GRALIŚMY

Deus Ex: Rozłam ludzkości ... 026
SpellForce 3 ... 028
Battlefield 1 ... 030
Evolve Stage 2 ... 031
Savage Resurrection ... 032
Armored Warfare ... 033

RECENZJE

Gry F2P ... 034
Technomancer ... 042
Fallout 4: Far Harbor ... 043
SteamWorld Heist ... 044
Crush Your Enemies ... 045
Just Cause 3: Mech Land Assault ... 045
Dreamfall Chapters ... 046
Inside ... 048
Offworld Trading Company ... 050
Breached ... 051
Guilty Gear Xrd -Revelator ... 051
Umbrella Corps ... 052
Duskers ... 053
Tom Clancy's The Division: Underground ... 054
Asemblance ... 055
On Rusty Trails ... 055
The Solus Project ... 056
Dangerous Golf ... 057
Deadlight: Director's Cut ... 057
Dead by Daylight ... 058
Life Goes On: Done to Death ... 059
One Piece: Burning Blood ... 059
Mighty No. 9 ... 060
Furi ... 062
Carmageddon: Max Damage ... 063
Resident Evil 5 ... 063
Lego Gwiezdne wojny: Przebudzenie... ... 064
Space Run Galaxy ... 065
Umineko When They Cry ... 065

Gry mobilne

Pokémon GO ... 066
Rodeo Stampede ... 069
Heroes of Incredible Tales ... 069
Czółko ... 069
Teddy Together ... 069

PUBLICYSTYKA

W 80 dni d*****a świata ... 070
Overwatch – miniporadnik ... 074
Rule 34 ... 076
Felieton: Miłość w czasach zarazy ... 077
Pogoń za Krainą Czarów ... 078
Patronat – crowdfunding, który działa ... 082
Pinball. Krótka historia ... 084
Pokémon GO – poradnik ... 089
GPS 3.0 ... 090
Felieton: Jestem smart! ... 092
Felieton: Po co nam E3? ... 093
Konsole przenośne – Złota era handheldów (2004-2011) ... 094
Krajobraz po bitwie ... 096
Gry wiecznie żywe: Super Mario 64 – Trzeci wymiar cegły ... 098
Maluj trawę na zielono ... 099
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 104

MEGAPORADNIK

Megaporadnik – mobilny niezbędnik ... 108

TESTY

Nvidia GeForce GTX 1060 ... 114
Smartfon TP-Link Neffos C5 Max ... 114
Mysz Razer Naga Hex V2 ... 116
Mysz Tt eSports Level 10 M Advanced ... 116
Zestaw dla graczy Tt eSports Commander Gaming Gear Combo ... 116
Opaska Garmin vivofit 3 ... 117
Projektor Doogee Smart Cube P1 ... 117
Słuchawki Razer ManO'War ... 118
Słuchawki HyperX Cloud Revolver ... 118
Słuchawki AKG K550 MKII ... 119
Słuchawki Creative Aurvana ANC ... 119
Karta dźwiękowa z mikrofonami Creative Sound Blaster Omni Surround 5.1 ... 119

TRENDY

Przyszłość jest bardzo dynamiczna ... 120

INNE

Na Luzie ... 100
Action Redaction ... 122
Zawartość DVD ... 126
Prenumerata ... 129

POLECAMY

Krigore: Polecam wszystko, co związane z Pokémonami! Chwilowo dałem sobie spokój z Ingressem i biegam po mieście, szukając tych pocieszych zwierzaków. spikain napisał recenzję i od niej powinniście zacząć ten numer CD-Action, ale gdzieś dalej znajdziecie też poradnik. A skoro już przy poradnikach jesteśmy... Nie przegapcie również tego do Overwatcha – gra Blizzarda przecież rządzi niezależnie od szału na japońskie stworki i nie wypadałoby w niej lamić, nie?

spikain: Z całego serca polecam poradnik do Overwatcha. Kto bywa w internecie, dobrze wie: to jedna z najlepszych gier ostatnich lat, która – to już pewne – popularna będzie przez kilka następnych. Aż głupio więc nie ogrywać i nie stawać się w niej coraz lepszym, a jako że to tak naprawdę wiele gier w jednej (każdą postacią gra się zupełnie inaczej i każdą opanować trzeba osobno), przyda się każda zdobyta wiedza.

Cross: Przeczytajcie zamieszczoną potajemnie w dziale recenzji klasyczną tragedię pod tytułem „Mighty No. 9 Albo O Piekyeł Dobrymi Chęciami Brukowaniu". Jak z każdej dobrej tragedii, wyciągnijcie z niej odpowiednie wnioski. Jeśli widzicie na Kickstarterze znane nazwisko i obietnicę przywrócenia dawnej marki, oceńcie projekt jak wydawca. Inwestujcie w powstające gry nie pod wpływem nostalgicznych gorączek, ale rozważnie, by ominąć lament, który słychać teraz w domach fanów Mega Mana.

INDEKS GIER

Absolver ... 019
Agar.io ... 040
ArcheAge ... 037
Armored Warfare ... 033
Asemblance ... 055
Batman Arkham VR ... 011
Battlefield 1 ... 030
Battlezone VR ... 014
Bound ... 011
Breached ... 051
Carmageddon: Max Damage ... 063
Clash Royale ... 040
Crush Your Enemies ... 045
Czółko ... 069
Dangerous Golf ... 057
Dead by Daylight ... 058
Dead Rising 4 ... 021
Deadlight: Director's Cut ... 057
Detached ... 013
Deus Ex: Rozłam ludzkości ... 026
Dota 2 ... 036
Dreamfall Chapters ... 046
Duskers ... 053
Eagle Flight ... 012
Evolve Stage 2 ... 031
Fallout 4: Far Harbor ... 043
Farpoint ... 010
Feral Rites ... 012
For Honor ... 016
Forza Horizon 3 ... 020
Furi ... 062
Guild 3, The ... 018
Guild Wars 2 ... 038
Guilty Gear Xrd -Revelator ... 051
Hearthstone ... 037
Here They Lie ... 014
Heroes of Incredible Tales ... 069
Heroes of Order & Chaos ... 040
Heroes of the Storm ... 036
Ingress ... 040
Injustice 2 ... 023
Inside ... 048
Just Cause 3: Mech Land Assault ... 045
Killing Floor: Incursion ... 012
League of Legends ... 036
Lego Gwiezdne wojny: Przebudzenie... ... 064
Life Goes On: Done to Death ... 059
Lord of the Rings Online ... 038
Might and Magic: Duel of Champions ... 039
Mighty No. 9 ... 060
Neverwinter ... 038
New Danganronpa V3: Everyone's... ... 022
Offworld Trading Company ... 050
On Rusty Trails ... 055
One Piece: Burning Blood ... 059
Order & Chaos, Order & Chaos 2 ... 040
Overwatch ... 074
Path of Exile ... 039
Phoenix Point ... 024
PlanetSide 2 ... 037
Playroom VR ... 013
Pokémon GO ... 066, 089
Psychonauts in the Rhombus of Ruin ... 010
R.I.G.S. ... 011
Resident Evil 5 ... 063
Resident Evil VII ... 012
Robinson: The Journey ... 013
Rodeo Stampede ... 069
Savage Resurrection ... 032
Serious Sam VR: The Last Hope ... 011
slither.io ... 040
Smite ... 036
Solus Project, The ... 056
Space Run Galaxy ... 065
SpellForce 3 ... 028
Star Trek: Bridge Crew ... 014
Star Wars: The Old Republic ... 037
Statik ... 014
SteamWorld Heist ... 044
Super Mario 64 ... 098
Superhot VR ... 012
Team Fortress 2 ... 039
Technomancer ... 042
Teddy Together ... 069
Tera: Rising ... 038
Tom Clancy's The Division: Underground ... 054
Umbrella Corps ... 052
Umineko When They Cry ... 065
Unspoken, The ... 013
Until Dawn: Rush of Blood ... 012
Vainglory ... 040
VR Worlds ... 014
Warframe ... 037
WildStar ... 036
World of Tanks ... 038
World of Tanks Blitz ... 040
World of Warships ... 039

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 23.08.2016

SZULERZY COUNTER-STRIKE'A

W Borderlands wydaje wszystko na jednorękiego bandytę: **9kier**

Istnieje taki dział prawa jak nieuczciwa konkurencja, zajmujący się między innymi reklamą. To, na czym przyłapano dwóch znanych jutuberów – którzy zachwalali własny serwis hazardowy bez informowania o tym swoich fanów – wywołało burzę na całym świecie.

Gdy kota nie ma, myszy harcują. W tej sytuacji kotem jest Valve, a myszami – zewnętrzne serwisy, którym firma Gabe'a Newella umożliwiła obrót wirtualnymi przedmiotami. Jest to szczególnie popularne w przypadku Counter-Strike'a: Global Offensive, gdzie ceny rzadkich skórek do broni dochodzą nawet do kilku tysięcy dolarów. I jak handel wirtualnymi przedmiotami, np. kartami, wrósł w steamowy ekosystem, tak jest on zamknięty i działa w jedną stronę – na Steamie nie da się spieniężyć zawartości Portfela. Istnieją jednak zewnętrzne serwisy hazardowe, które pozwalają sprzedać zdobytą skórkę i wypłacić uzyskaną kwotę np. przez PayPal czy w bitcoinach. Wszystko dlatego, że Valve udostępnia API (interfejs umożliwiający komunikację z innymi programami), co otwiera innym serwisom drogę do manipulacji obrotem wirtualnych dóbr. Tam zaś, gdzie pojawiają się pieniądze, prędzej czy później występują próby oszustwa. Same gry losowe są w wielu krajach legalne (w Polsce dozwolone są te, na które udzieliło zgodę Ministerstwo Finansów), ale działalność internetowych serwisów hazardowych leży w szarej strefie, w której prawo można różnie interpretować. Prawdziwym problemem są właśnie przekręty, a kiedy w grę wchodzą celebryci, sprawa zaczyna naprawdę cuchnąć.

Wygrałem 69 $ we własnym serwisie!

Łącznie kilkanaście milionów subskrybentów oraz zapewne mnóstwo przypadkowych widzów padło ofiarą nieuczciwej, długofalowej reklamy. Trevor „TmarTn" Martin i Tom „Syndicate" Cassell regularnie promowali na swoich kanałach serwis hazardowy CS:GO Lotto bez informowania oglądających, że są jego właścicielami. Robili to zresztą w sposób wyjątkowo niesmaczny. TmarTn opowiadał przykładowo o tym, jak trafił z kumplem na „pewną nową stronę", wygrał tam 69 dolarów, zaczął śledzić ją na Twitterze i rozmawia z jej zarządcami na temat sponsoringu. Była to wierutna bzdura, bo rzeczony jutuber osobiście rejestrował serwis – nie było tam jego nazwiska, ale powiązania dało się sprawdzić np. na stronie Departamentu Stanu Floryda: skroc.pl/sunbiz. Jak się okazało, TmarTn to prezes, a Syndicate wiceprezes firmy.

10 milionów subskrybentów oszukanych przez jutuberów.

Cała sprawa śmierdzi z wielu powodów. Przede wszystkim serwisy hazardowe żyją z tego, że do ich włodarzy trafia część puli. Oznacza to, że zachęcając do CS-owej loterii, jutuberzy mogli czerpać (i zapewne czerpali) z tego korzyści finansowe. Co gorsza, pojawiły się podejrzenia, że jako właściciele serwisu mogli wpływać na wyniki gier losowych. Takie sugestie wysunął streamer Lewis „Psi-Syndicate" Stewart, który zdradził, że inny serwis, Steam Lotto, nie tylko zapłacił mu za opublikowanie filmików z dwóch zwycięstw i rozpakowywania skórek, ale też podkręcił na potrzeby akcji unboxing tak, by jutuberowi wypadły rzadkie przedmioty. Takie oferty, wysuwane ze strony serwisów hazardowych, są ponoć bardzo częste.

Nie ufaj nikomu

Z całej tej sytuacji dało się wyjść chociaż z kawałkiem twarzy, a przynajmniej TmarTn, który w przeciwieństwie do Syndicate'a nie został wcześniej przyłapany na nieuczciwej reklamie. (Cassell ma na koncie niechlubną historię „neutralnego" promowania horroru Dead Realm mimo finansowych powiązań z wydawcą). Martin zdecydował się jednak iść w zaparte, mówiąc, że nigdy nie ukrywał tego, że jest właścicielem CS:GO Lotto, choć w rzeczywistości nie chwalił się prężnym serwisem na LinkedIn ani nawet pod filmikami, do których dopiero po wybuchu afery dopisał króciutką notkę. Innym razem próbował się bronić tym, że na początku nie był właścicielem serwisu, co również nie jest prawdą. Padły nawet sugestie, że to na użytkownikach, którzy mogli przecież dotrzeć do dokumentacji, spoczywa obowiązek sprawdzania ewentualnych powiązań. Sam regulamin YouTube'a zachęca do uczciwości, ale robi to ostrożnie (ze zwróceniem uwagi na obowiązujące prawo). Z kolei Valve, na które posypały się gromy, orzekło, że uważa serwisy hazardowe za niezgodne z regulaminem. Zamierza wymusić zaprzestanie działalności, a jeśli to nic nie da, podejmie kolejne kroki, zapewne odcinając dostęp do API. |CDA|

2,3

miliarda dolarów w skórkach – jeśli wierzyć badaniom Eilers & Krejcik Gaming – postawili w zeszłym roku ci, którzy chcieli obstawiać wyniki meczów e-sportowych CS:GO.
www.ekgamingllc.com

zdj.: Picsel

FNAF: Sister Location

BIZ Scott Cawthon jest niepowstrzymany – nie zniechęcają go coraz niższe oceny kolejnych części Five Nights at Freddy's ani to, że World, teraz darmowy, został zjechany z góry na dół. Jesienią pojawi się następna, Sister Location, i krążą plotki, że można się w niej spodziewać nowych animatronów.

www.scottgames.com

Read Dead Redemption na XBO

PS3 XBO X360 Kultowy tytuł Rockstara doczekał się wstecznej kompatybilności. Jeśli kupiłeś go na X360, możesz przemierzać prerie również na nowym Xboksie. Nawet jeśli nie masz starej konsoli, możesz nabyć grę za pośrednictwem konta Microsoftu i pobrać ją na XBO.

www.store.xbox.com

Film

Tetris

Producent Larry Kasanoff – którego „Foodfight!", cytując Crossa, „powstawał przez 13 lat, po czym wyglądał gorzej niż gry z pierwszego PlayStation" – zdradził, że film bazujący na Tetrisie będzie trylogią. Historia zaplanowana przez reżysera jest ponoć tak duża, że nie zmieści się w jednej części. W thrillerze SF nie będzie biegających klocków, a zdjęcia startują w 2017.

www.larrykasanoff.com

Sequel „Warcrafta: Początku"

Jeśli wierzyć serwisowi Box Office Mojo, „Warcraft: Początek" zarobił w ciągu 3,5 tygodnia 377,6 miliona dolarów, pokonując tym samym „Prince of Persia: Piaski czasu" i stając się najbardziej kasowym growym filmem w historii. Reżyser Duncan Jones zdradził, że jeśli otrzyma taką możliwość, z przyjemnością zajmie się tworzeniem drugiej części.

www.twitter.com/ManMadeMoon

Tomb Raider

Jakiś czas temu dowiedzieliśmy się, że w następnym filmie bazującym na Tomb Raiderze w rolę Lary Croft wcieli się nie Angelina Jolie, lecz Alicia Vikander znana z „Dziewczyny z portretu". Teraz poznaliśmy datę premiery – 18 marca 2018 był ponoć zarezerwowany dla jakiegoś filmu z uniwersum DC, ale na jego miejsce wskoczyła koprodukcja MGM i Warner Bros.

www.warnerbros.com

Minecraft

Film na podstawie gry z blokami zyskał oficjalną datę premiery – Mojang zdradził, że tytuł zadebiutuje dopiero 24 maja 2019. Reżyser Rob McElhenney znany z „U nas w Filadelfii" współpracuje nad nim z Warner Bros. oraz producentem „Lego: Przygody", Royem Lee. Nie wiadomo, czy nie będzie to, podobnie jak „Tetris", kolejny thriller SF podzielony na trzy części.

www.mojang.com

Nowy Mortal Kombat

Christopher Lambert, odtwórca roli Raidena w pierwszej części filmowego Mortala, zdradził, że nie zagrał w „dwójce", bo nie podobał mu się pomysł na film. Teraz prowadzi ponoć rozmowy w sprawie zagrania w kolejnej odsłonie, bo podoba mu się, że pojawi się w niej motyw podróży między wymiarami. Zapowiedziana pięć lat temu, powstaje przy udziale Jamesa Wana (reżysera „Piły" i „Obecności") oraz scenarzystów Orena Uziela i Dave'a Callahama.

www.warnerbros.com

Battlefield

Seria shooterów EA doczeka się adaptacji serialowej pod skrzydłami Paramount Television i Anonymous Content. Na razie wiadomo o niej jednak tylko tyle, że do produkcji zaproszono Michaela Sugara („Spotlight") oraz Ashley Zaltę. Ze słów tego pierwszego wynika, że nie będzie to miniserial i twórcy celują raczej w kilka sezonów niż kilka odcinków.

www.paramountchannel.pl

Co zrobi Nexon?

BIZ Wybierając się do berlińskiego oddziału koreańskiej fabryki sieciówek i mobilek, liczyłem na pokaz mobilnego rebootu Final Fantasy XI. Niestety gry Square Enix zabrakło, a główną atrakcją okazał się recenzowany w tym numerze istny HIT. Nexon chwalił się rozkwitem swego imperium (zyski z ponad 150 tytułów w portfolio pozwoliły np. otworzyć własną arenę e-sportową w Seulu) i pokazał inne z ponad trzydziestu powstających gier mobilnych. Są wśród nich nazwany roboczo Project Dynasty Warriors z bohaterami pamiętanymi z bijatyki z PS One, dwie mobilne wersje klasycznych sieciówek (Cabal: Another Epic i MapleStory M), wymagający manipulowania składem herosów miks erpega, Moby i strategii Returners, a także mój osobisty faworyt, wykorzystujące Unreal Engine Durango. W tej „najbardziej ambitnej w historii grze na smartfony" oprócz typowych elementów survivalu – zbieractwa, craftingu, stawiania budynków i napadania z kolegami na wioski rywali – wystąpią stada różniących się zachowaniem dinozaurów. Zajrzyjcie na YouTube'a – azjatycka beta wygląda apetycznie. ***[Monk]***

www.nexoneu.com

Zmiany na Twitchu

BIZ Dwie wieści z Twitcha. W serwisie streamingowym pojawiły się mikrotransakcje, które pozwalają na zakup różnej wielkości animowanych ikonek, mających na celu wyróżnienie kwestii na czacie – tzw. cheers. Za 1,40 $ można nabyć 100 szarych znaczków albo jeden fioletowy, większy, a najdroższa z pięciu ikonek kosztuje... 140 dolarów! Nie wiemy, po co, i na pewno nie zamierzamy korzystać, ale rozumiemy, że istnieją ludzie, którzy nie mają co robić z pieniędzmi. Druga świeżynka na Twitchu jest znacznie ciekawsza, bo pokazuje pewien trend. Włodarze serwisu wprowadzili doń kategorię „social eating" – na razie jeszcze mało popularną – która pozwala użytkownikom na streamowanie tego, jak jedzą (np. dedlajnową pizzę) czy gotują.

www.twitch.tv

Nowe Diablo

BIZ Blizzard się nie czai i nie próbuje owijać w bawełnę. Prosto z mostu poinformował na stronie związanej z rekrutacją, że szuka reżysera, który „poprowadzi serię Diablo w przyszłość". Czekamy na efekty.

eu.blizzard.com

The Hex

PC Z fragmentów rozgrywki wynika, że trochę w tym klasycznej platformówki, trochę gry taktycznej, trochę bijatyki, trochę przygodówki detektywistycznej, trochę drużynowego erpega. Daniel Mullins kojarzy się graczom z dziwacznym Pony Island, ale wygląda na to, że jego kolejna produkcja, The Hex, będzie odrobinę bardziej ułożona. Wymienione wyżej gatunki gier to wspomnienia jej bohaterów (jeden z nich nosi zacne imię Pierwszoosobowa Perspektywa), z których jeden chce popełnić morderstwo. Premiera na początku następnego roku.

www.daniel.mullins.portfoliobox.me

Dziewczyna z...

PC PS4 XBO Matt Stone i Trey Parker zdradzili, że w nowym South Parku płeć piękna nie będą już dziwaczną „frakcją" zasługującą tylko na questa, ale pełnoprawnymi bohaterkami. Innymi słowy: da się grać dziewczyną, nie wiadomo natomiast, w jakim stopniu będzie można ją spersonalizować. Premiera 6 grudnia.

southpark.ubisoft.com

25

lat stuknęło Sonicowi, niebieskiemu jeżowi Segi. Z tej okazji szef Sonic Team, Takashi Iizuka, zapowiedział nowy tytuł z Sonikiem, planowany na następny rok. Nic więcej nie wiadomo – nawet tego, czy będzie to gra na „duże" platformy, czy produkcja mobilna.

www.sega.com

Edytor w Hotline Miami 2

PC PS4 PS3 PSV And Hotline Miami 2 doczekało się pełnoprawnego edytora na PC – rok z hakiem po premierze. Na Steamie Dennaton Games podziękowało za wsparcie i rzuciło: „a teraz zróbcie Hotline Miami 3!", co może sugerować, że potajemnie nad nim pracuje. Spin-off? Prequel?

www.devolverdigital.com

Nowości w Shovel Knight

PC PS4 PS3 PSV XBO Wii U 3DS Yacht Club Games ogłosiło, że w Shovel Knight – dwuwymiarowej grze akcji, którą zachwycał się spikain – pojawią się dwie nowe kampanie: Specter Knighta i King Knighta. W grze zadebiutują również dwa nowe tryby, w tym multiplayerowy battle mode.

www.yachtclubgames.com

Pan-Pan

PC Zawrót głowy związany z E3 sprawił, że Pan-Pan kompletnie nam umknęło. To pierwszy tytuł wydany (a nie tworzony) przez Might and Delight, ekipę, która dała graczom dwie części Shelter. W przygodówce Pan-Pan, której produkcją zajmuje się studio Spelkraft, będziesz eksplorować barwny, otwarty świat i rozwiązywać łamigłówki – wszystko po to, by naprawić statek kosmiczny i móc wrócić do domu. Muzykę tworzy Simon Wiklund, który pracował m.in. nad udźwiękowieniem PayDaya 2. Premiera gry już 25 sierpnia.

www.mightanddelight.com/pan-pan

Allison Road anulowane

PC Ani developerzy z Lilith, ani wydawcy z Team17 nie zdradzili, co dokładnie sprawiło, że ich drogi się rozeszły, a survival horror Allison Road został anulowany. Przynajmniej pod skrzydłami Team17, choć de facto na jedno wychodzi – zbiórka na Kickstarterze została przerwana w połowie w momencie, gdy na scenę wkroczył wydawca, a teraz nie ma nikogo, kto sfinansowałby projekt. Nie wiadomo, czy twórcy ponownie ruszą szukać pieniędzy w crowdfundingu.

www.allisonroadgame.com

Fable Fortune

PC Kiedy Lionhead padło, wielu graczy zastanawiało się, co stanie się z free-to-playową karcianką osadzoną w świecie Fable. Były głosy, że tytuł trafi na Kickstartera, i rzeczywiście tak się stało – ostatecznie jednak projekt pod szyldem Flaming Fowl Studios nie zebrał nawet jednej czwartej wymaganej kwoty. Na szczęście to nie koniec Fable Legends, przemianowanego przy okazji zmian na Fable Fortune – w updacie twórcy poinformowali, że udało im się zdobyć dodatkowe pieniądze (nie pochwalili się skąd) i zamierzają skoncentrować się na pracach nad zamkniętą steamową betą. Warto mieć na ten tytuł oko, nie tylko dlatego, że zapowiedziano co-opa.

www.flamingfowlstudios.com

Whore of the Orient

PC Wygląda na to, że Whore of the Orient – zapowiedziany w dawnych czasach projekt twórców L.A. Noire – został położony już jakiś czas temu i raczej nie doczeka premiery. A przynajmniej tak uważa Derek Proud, jeden z byłych pracowników Team Bondi, który „nie sądzi", by gra kiedykolwiek zadebiutowała, mimo że wrazz innymi developerami walczyli o ten projekt jak wilki. (Możesz go posłuchać pod poniższym linkiem). Ta przygodówka z elementami akcji miała być osadzona w Szanghaju, w którym za sznurki pociąga gangster Big-Eared Du. 9kier mówi, że trochę jej szkoda – przy L.A. Noire spędziła zaskakująco przyjemnie 46 godzin, a i tak go nie skończyła.

www.skroc.pl/whore

270 000

kopii Dead by Daylight – horroru z asymetrycznym multi – rozeszło się w pierwszym tygodniu od premiery. Tytuł Behaviour Digital był też jedną z najlepiej sprzedających się gier w czasie steamowej letniej wyprzedaży. Recenzja w numerze.

www.deadbydaylight.com

ReRoll

PC Nie czarujmy się – wizja, którą roztoczono przed graczami, zapowiadając ReRolla, brzmiała zbyt dobrze, by mogła się spełnić. Byli pracownicy Ubisoftu wymarzyli sobie drony, które miały skanować cały świat prócz niedostępnych terenów (np. jednostek wojskowych), i bazujące na tym projekty poziomów, oddające zresztą cykl dobowy czy pogodę. Choć brzmi to jak idealny fundament pod MMO, ten ciekawy tytuł planowany był jako survival, w którym podejmowałbyś próby przeżycia samotnie lub w co-opie. Naturalnie wszystko rozbiło się o pieniądze – aby wprowadzić w życie ambitny plan obfotografowania całej Ziemi, trzeba było ich mnóstwo, a developerzy nie dogadali się ostatecznie z żadnym wydawcą. Ci, którzy wsparli projekt w czasie zbiórki, mogą oczekiwać nagrody pocieszenia – wczesnej wersji strzelanki Pixyul, BIOS.

pixyulcorp.wpengine.com

The Temple of No

PC Projektant komercyjnej wersji The Stanley Parable, William Pugh, wespół ze swoim studiem Crows Crows Crows wypuścił drugą – po Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist – darmową produkcję. The Temple of No to przeglądarkowa, zrobiona w Twinie tekstówka, którą znajdziesz na poniższej stronie. Tymczasem Crows Crows Crows pracuje nad jakąś dużą grą i ponoć zapowie ją już wkrótce.

www.crowscrowscrows.itch.io

BioShock: The Collection

PC PS4 XBO Liczne wycieki okazały się prawdą – zremasterowana bioshockowa trylogia w słodkim 1080p zawita na blaszakach i nowych konsolach 16 września. Znajdziesz tam singlową zawartość z trzech gier (z dodatkami włącznie) oraz komentarz reżyserski.

www.2k.com

Pokémon GO pomaga w szukaniu ciał

And iOS To dość makabryczne, biorąc pod uwagę, że w Pokémon GO grają również dzieci – w trakcie zabawy gracze znaleźli już trzy ciała, wszystkie na terenie Stanów. Innym razem dzięki graczom uratowano życie osobie, która przedawkowała narkotyki.

www.pokemon.com

Klasówka z Civki

PC Jesienią 2017 do amerykańskich szkół średnich trafi edukacyjna wersja Civilization V. Posłuży jako narzędzie do nauki historii oraz systemów geopolitycznych, ale również późniejszego sprawdzania umiejętności i wiedzy uczniów przy rozwiązywaniu określonych przez nauczycieli problemów.

www.glasslabgames.org

Co w Criterionie?

BIZ Fiona Sperry i Alex Ward – założyciele Criterionu – jako Three Fields Entertainment wydali Dangerous Golf, po którym mieli pracować nad spadkobiercą Burnouta. Jak na ironię, sam Criterion odpuścił sobie zapowiedzianą grę sportową z „ekstremalnymi" pojazdami i środkami lokomocji.

www.criterion ames.com

Event[0]

PC Debiutancka gra paryskiego studia Ocelot Society pojawi się dopiero we wrześniu, ale już została sowicie obsypana nagrodami i wyróżnieniami. To pierwszoosobowa, oparta na dialogach, eksploracji i zagadkach przygodówka SF (z tych „chodzonych"), w której rzecz dzieje się na statku kosmicznym. Aby dostać się na Ziemię, będziesz współpracować z AI, twoim jedynym towarzyszem, i tu robi się szalenie interesująco, bo też gra nabiera rysów tekstówki – rozmawiać ze sztuczną inteligencją będziesz, wpisując autorskie, niepredefiniowane kwestie w terminalu. AI jest ponoć w stanie proceduralnie wygenerować ponad 2 miliony linijek dialogu, będzie miewała różne nastroje i emocje. Premiera we wrześniu.

www.event0game.com

2

milionów sprzedanych egzemplarzy Zeldy: Breath of the Wild – która, jak się okazało, powstaje we współpracy z Monolith Soft – potrzeba, aby zwróciły się poniesione koszty. To sporo, jak na grę na Wii U, ale jesteśmy pewni, że jeśli trzeba będzie, nasza redakcyjna frakcja zeldowców uzupełni brakujące 1,5 miliona. Premiera w 2017.

www.nintendo.com

Xbox Play Anywhere

BIZ Microsoft obiecał na E3, że w ramach programu Xbox Play Anywhere wystarczy kupić grę raz, by móc bawić się i na XBO, i na PC. Brzmiało to pięknie, ale jest, niestety, nieaktualne – tam, gdzie w oświadczeniu wcześniej było „każdy nowy tytuł wydany przez Microsoft", teraz można znaleźć „każdy nowy tytuł pokazany przez nas na tegorocznym E3". Lista gier objętych programem w linku poniżej – Dead Rising 4, mimo że pojawiło się na E3, tam nie ma.

www.skroc.pl/playanywhere

G2A wychodzi z szarej strefy

BIZ Polski serwis pośredniczący w handlu m.in. kluczami do gier chce poprawić relacje z producentami i wydawcami oferowanych w nim tytułów. Developerzy będą mogli się ubiegać o tantiemy w wysokości do 10% ceny wystawianej gry, a nowi sprzedawcy – z uwagi na liczne przypadki zbywania kluczy nabytych za pomocą ukradzionych kart kredytowych – będą musieli przejść dodatkowy proces weryfikacji. Bezpośrednim powodem zmian był konflikt z TinyBuild, producentem Punch Cluba, który zarzucił G2A „tworzenie dogodności dla gospodarki czarnorynkowej".

www.g2a.com

Behold the Kickmen

BIZ Dan Marshall z Size Five Games – które dało graczom skradankowego roguelike'a The Swindle – przyznał, że nie zna reguł piłki nożnej i nie zamierza ich sprawdzać. To interesujące w kontekście nowego projektu studia, Behold the Kickmen, który jest wariacją na temat futbolu. Bramki będą punktowane w zależności od tego, z jakiej odległości padnie gol, da się podkręcać i wzmacniać strzały (akcja wówczas spowolni), pojawi się też sporo personalizacji warunków meczu. Informacji na temat platform i daty premiery brak.

www.sizefivegames.com

Król Overwatch się zmienia

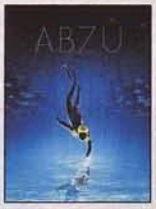
PC PS4 XBO Chwilę po premierze Overwatch dokonał niemożliwego – wyprzedził LoL-a w rankingach popularności w koreańskich kafejkach. Na razie Blizzard dąży do zminimalizowania prawdopodobieństwa remisów i „losowej" dogrywki w trybie rywalizacji, usunął też opcję „unikaj tego gracza", której często używano do wystrzegania się nie łobuzów, tylko wymiataczy. Gdy to czytacie, w grze powinna być już dostępna pierwsza nowa postać, Ana, twórcy planują także ukrócić frustrującą dominację wieżyczek Torbjörna na konsolach. Nie wiadomo też, jaki los czeka skórkę Devi Symmetry, bo według oburzonych hinduskich przywódców religijnych „trywializuje" boginię. Więcej o Overwatchu w Publicystyce.

www.playoverwatch.com

GO, GO, GO!

JUŻ NA DNIACH

Headlander (metroidvania)
PC, PS4 W nowej grze Double Fine zwykle będziesz mieć głowę na karku – ale niekoniecznie swoim.



Abzû (akcja)
PC, PS4 Setki ryb i innych morskich stworzeń, a pośród nich ty. Dzieło dyrektora artystycznego Podróży, z muzyką Austina Wintory. Warto.

Bound (platformowa)
PS4 W eksperymentalnej „baletowej" platformówce polskiego studia Plastic ślicznie animowana bohaterka zatańczy na ekranie.

26.07 **02.08** **10.08** **16.08**

Obduction (przygodowa)
PC Duchowy następca Mysta – intrygująca, pierwszoosobowa wizja uprowadzenia przez Obcych.

No Man's Sky (space sim)
PC, PS4 enki wciąż próbuje nas przekonać, że ten barwny kosmiczny sandboks będzie czymś więcej niż tylko chwilowym rozbłyskiem.

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LIPIEC	
26 Chambara (skradanka)	PS4, XBO
26 Headlander (metroidvania)	PC, PS4
26 Hyper Light Drifter (akcja/RPG)	PS4, XBO
26 Obduction (przygodowa)	PC
28 This Is the Police (przygodowa/strategiczna)	PC
SIERPIEŃ	
2 Abzû (akcja)	PC, PS4
3 Overcooked (akcja)	PC, PS4, XBO
10 No Man's Sky (space sim)	PC, PS4
16 Bound (platformowa)	PS4
16 Read Only Memories (przygodowa)	PS4, PSV
19 F1 2016 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
23 Worms WMD (taktyczna)	PS4, XBO
25 Pan-Pan (przygodowa)	PC
26 A.O.T. Wings of Freedom (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, XBO
26 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
26 King of Fighters XIV (bijatyka)	PS4
30 Champions of Anteria (strategiczna/RPG)	PC
30 God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
30 World of Warcraft: Legion (MMORPG)	PC
Batman: A Telltale series (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
Grow Up (akcja)	PC, PS4, XBO
Inversus (logiczna/akcja)	PS4
Turing Test, The (logiczna)	PC, XBO
WRZESIEŃ	
09 XCOM 2 (taktyczna)	PS4, XBO
16 BioShock: The Collection (FPS)	PC, PS4, XBO
16 ReCore (akcja)	PC, XBO
20 Destiny: Rise of Iron (MMOFPS)	PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
27 Forza Horizon 3 (wyścigi)	PC, XBO
29 Fifa 17 (sportowa)	PC, PS4, XBO
30 Final Fantasy XV (RPG)	PS4, XBO
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Event[0] (przygodowa)	PC
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
PES 2017 (sportowa)	PC, PS4, XBO
PW: Ace Attorney – Spirit of... (powieść wizualna)	3DS
Redout (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Yesterday: Origins (przygodowa)	PC, PS4, XBO
III KWARTAŁ	
Below (akcja/RPG/roguelike)	PC, XBO
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dear Esther (symulator spacerowicza)	PS4, XBO
LawBreakers (FPS)	PC
Neverwinter (MMORPG)	PS4
Observatorium (logiczna)	PC
Road Redemption (akcja)	PS4, XBO
Second Ninja X (platformowa)	PC
Valley (akcja)	PC, PS4, XBO
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
05 CoD: Modern Warfare Remastered (FPS)	PC, PS4, XBO
07 Mafia III (akcja)	PC, PS4, XBO
11 Gears of War 4 (akcja)	PC, XBO
13 Moto Racer 4 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
14 Dragon Quest Builders (sandbox/RPG)	PS3, PS4, PSV
14 Skylanders Imaginators (platformowa)	X360, XBO, PS3, PS4, Wii U
21 Battlefield 1 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)	PC
25 Dragon Ball: Xenoverse 2 (bijatyka/RPG)	PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
25 Last Guardian, The (akcja)	PS4
28 Dragon Ball: Xenoverse 2 (bijatyka/RPG)	PC
28 TES V: Skyrim Special Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
28 World of Final Fantasy (RPG)	PS4, PSV
Batman: Arkham VR (akcja)	PS4
Hero's Song (RPG)	PC
Just Dance 2017 (taneczna)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, Wii, NX
Tsioque (przygodowa)	PC
LISTOPAD	
04 Call of Duty: Infinite Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
11 Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
15 Watch Dogs 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
16 Gran Turismo Sport (wyścigi)	PS4
23 Pokémon Sun & Moon (RPG)	3DS
GRUDZIEŃ	
1 Syberia III (przygodowa)	PC
6 Dead Rising 4 (akcja)	PC, XBO
6 South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
Steep (sportowa)	PC, PS4, XBO
Titanfall 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
Wild Eight, The (survival)	PC
IV KWARTAŁ	
Five Nights at Freddy's: Sister... (survival horror)	platformy nieznane
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Oxygen Not Included (strategiczna)	PC
Planet Coaster (tycoon)	PC
Walking Dead, The: Season 3 (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS

Żegnaj...

Bardzo smutna informacja – Andrzej „El General Magnifico" Sawicki, czyli Generał, wieloletni współpracownik CDA, zmarł szóstego lipca. Miał 69 lat. My wspominamy Go tutaj, czytelnicy w AR.

Mac Abra: Gdy go poznałem we wrocławskim klubie fantastyki, byłem szczylem, a on starszym (bo prawie aż 35-letnim!) panem, oficerem LWP. Ale szybko znaleźliśmy 1001 tematów do pogadania. Nie pomyślałem wtedy, że po 35 latach będę pisał jego nekrolog. Przez te lata zdarzyło się między nami wiele rzeczy, o niektórych chciałbym zapomnieć. Ale nie zapomnę jego elokwencji, ironicznego dystansu do życia, oczytania. Nie da się. Żegnaj, Andrzeju.

MQc: Generał był przez lata osobą, która budowała klimat CD-Action – a to, do czego się wtedy przyczynił, trwa do dziś. Tak jak wiele z jego żartów czy neologizmów, których używają już kolejne pokolenia piszących (i to nie tylko do CDA), nie zdając sobie często sprawy z tego, kto im je włożył do głowy.

Papkin: Przyznaję, mając lat naście próbowałem (nieudolnie, jak przystało na podlotka) naśladować jego styl. Pióro miał lekkie, a w dodatku skore do wplatania między wiersze anegdot, dowcipów (niekiedy rubasznych) i odniesień. Nigdy nie uścisnęliśmy sobie dłoni, ale wiem jedno: EGM-a podrobić się nie da. Korzystając z resztek czasu antenowego chciałbym mu serdecznie podziękować za podłożenie zapałki pod mój płomienny romans z przygodówkami. Chyba zresztą nie tylko w swoim imieniu, bo Generał przysporzył gatunkowi sporo popularności.

gem: Miałem okazję poznać Go i polubić, a nawet zaszczyt bycia przezeń wzajemnie polubionym. Bardzo żałuję też, że zły los – który naprawdę Go nie oszczędzał, odbierając mu wszystkich najbliższych – sprawił, że rozeszły się nasze drogi. El Generale Magnifico – salutuję.

Al: „Żołnierze nie umierają, tylko idą do piekła, żeby się przegrupować". <salute>

Smuggler: EGM to jeden z tych ludzi, bez których CDA nigdy nie stałby się tym, czym jest dzisiaj. A tak poza tym – nie ma śmierci. Jest tylko zmiana planszy. Oby nowa była dla niego lepsza niż ta.

enki: Mój ulubiony obok Pepina Krootkiego autor ze starej gwardii CDA. Z jednego z jego tekstów nauczyłem się słowa „hałłakować", którego do dziś nie udało mi się użyć na łamach pisma. Co nie znaczy, że nie będę próbować – zwłaszcza teraz.

Jako elektronik wiem, że ogniwem może być w zasadzie dowolna kombinacja różnych metali (byle znacznie od siebie oddalonych w tzw. szeregu elektrochemicznym) zanurzona w elektrolicie – ale konia z rzędem temu, kto jak MacGyver, wbijając dwa różne druty w kaktusa (elektrolit!), zasili radiostację samochodu terenowego (...). Napięcie, owszem, można uzyskać do półtora volta, ale prąd będziemy mierzyli w nanoamperach. MacGyver lepiej by zrobił, gdyby sobie tego kaktusa wetknął w (_!_), bo wtedy choćby wrzaskiem mógłby przesłać wiadomość na dość dużą odległość.

– EGM w recenzji Return to The Mystery Island

...

Zagadki, jakie stają przed graczem, są nie za trudne i nie za łatwe – nie takie, jakie wywołują zgrzyt sztucznych szczęk nawet u weteranów, ale dostatecznie skomplikowane, by po uporaniu się z nimi gracz mógł pomyśleć: „No, sprytna ze mnie bestia!", i ucałować się ze czcią w czoło.

– EGM w recenzji Star Trek – Hidden Evil

...

Stoi sobie ekshibicjonista w parku i na widok przechodzącej młodej dziewczyny wystawia, co ma najlepszego. Dziewczyna patrzy zezem, a potem odzywa się z przekąsem: „Widziałam taki u mojego małego braciszka, tylko że był znacznie większy...". Nie wiedzieć czemu ten właśnie dowcip przypomniał mi się, kiedy pograłem w Rezerwowe psy. Coś takiego chyba już widziałem... tylko wcześniej i znacznie lepsze.

Więcej pokory, chłopcy, więcej pokory! Zbieraliście się zagrzmieć... a tylko zepsuliście powietrze głośnym, bo głośnym – ale odgłosem ewidentnie niewyprodukowanym ustami; jak też niczym, co mieści się w głowie.

– EGM w recenzji Rezerwowych psów

...

Można by złośliwie zauważyć, że cała historia ma coś z powieści niejakiego Carolla, autora m.in. „Krainy Chichów", którego denerwującą cechą jest wciąganie czytelnika w swoje dzieła poprzez mnożenie pytań na temat najróżniejszych cudacznych wydarzeń dziejących się na kartkach książki, po czym pozostawienie go w slipkach na lodowcu bez ani jednej odpowiedzi.

– EGM w recenzji Pathologic

...

Każdy z nas miał chyba kiedyś taki tajemniczy ląd, wyspę czy krainę, którą bardzo chciał zobaczyć (a tych, co takich marzeń nie snuli, znać nie chcę i odmawiam im człowieczeństwa). Po jakimś czasie wyrasta się z tych marzeń... (...) Benoît Sokal stara się nam powiedzieć, że nie wszystko stracone i jeżeli bardzo się tego pragnie, nawet dziś można zobaczyć mamuty... Potrzebne są tylko wiara, upór i odrobina szaleństwa... Niech każdy z nas zachowa gdzieś w sercu swoją Syberię.

– EGM w recenzji Syberii II

Ghost: Gdy Generał przychodził do redakcji, był z nim pewien problem – należało się pilnować, aby nie poruszyć tematu, jaki lubił. Bo wtedy zamieniał się w Gawędziarza (przez duże „G"), który potrafił godzinami opowiadać ciekawe historyjki i anegdotki, a człowiek się zasłuchiwał i zapominał, że praca czeka. Doceniałem też, gdy EGM, mimo swojej olbrzymiej wiedzy, nie krępował się zapytać młodszego kolegi o poradę związaną ze sprzętem czy internetem.

Cursian: Nie znałem go osobiście, bo za jego kadencji byłem „tylko" czytelnikiem, ale zawsze ceniłem jego pióro. To właśnie między innymi dzięki Generałowi nauczyłem się czytać recenzje dla czystej rozrywki – bez względu na to, czy w ogóle zamierzam zasiąść do danego tytułu. Choć dziś patrzę na to zupełnie inaczej, pamiętam, że niegdyś bardzo się dziwiłem (pozytywnie!), że ktoś w jego wieku w ogóle może interesować się grami. To musiał być ciekawy człowiek.

Monk: Usłyszawszy złą nowinę, pożałowałem, że moje pierwsze numery CDA zostały u rodziców. Ale i – wybacz, EGM-ie – ucieszyłem się. Po przyjeździe będę miał powód, by znów zetrzeć kurz i przypomnieć sobie recenzje, którym bliżej było do literatury niż „tekstów użytkowych". Dzięki.

Syberia II okiem EGM-a

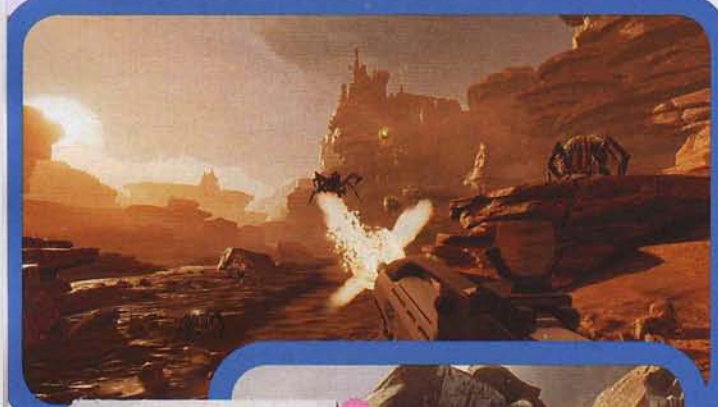
W CDA 05/2004 pojawiła się recenzja Syberii II – tekst, który El General Magnifico uważał za najważniejszy w swojej „ekszynowej" karierze. Udostępniliśmy skan na naszej stronie, by starsze pokolenie mogło powspominać dawne czasy, a młodsze – docenić lekkie pióro EGM-a.

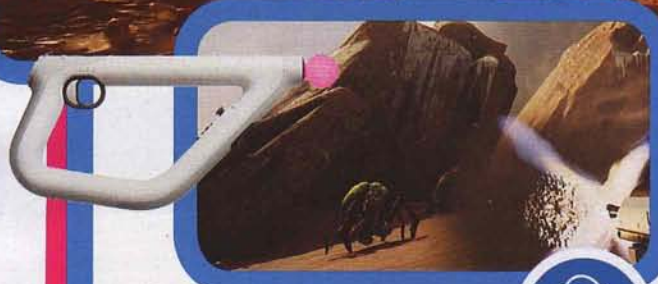
www.skroc.pl/syberia2

VR

Dali się VR-obić w rewolucję: **Papkin, Monk & Cross**

W tym roku mówimy wirtualnej rzeczywistości: „sprawdzam!". Karty na stół wyłożą zarówno młodzi ambitni, jak i wielcy zachowawczy. Ktoś poczęstuje nas „eksperymentalnym, immersyjnym doświadczeniem", kto inny sięgnie po markę, jaka już udowodniła swój sprzedażowy potencjał, a kolejny przedstawi pomysł na to, byśmy podczas rozgrywki nie zwrócili obiadu. Wspólnie spróbujmy się w tej wielości połapać...





Farpoint

PS VR | FPS | Impulse Gear | 2016?

KLASYCZYZUJĄCY shooter, który estetycznie czerpie z „Żołnierzy kosmosu" Paula Verhoevena. Wiecie, science fiction w pustynnej scenerii z hordami krwawiących na zielono Obcych (zazwyczaj insektopodobnych zresztą). Tak po prawdzie: Farpoint nie zapowiada się na VR-ową gwiazdę pierwszej wielkości, ale **kontroler, z pomocą którego prezentowano rozgrywkę – to już dla Sony projekt arcyważny**. PS VR Aim wygląda jak... wieszak. Tyle że z przyciskami kierunkowymi, grzybkami pada i spustem. Całkiem ładnie zintegrowano go ze wszytym w tytuł systemem animacji – jeśli obrócisz gnata w taki sposób, że gra uzna, iż nie jest możliwe trzymanie go z pomocą dwóch rąk, lub przyciągniesz go na wysokość oczu – znajdzie to odzwierciedlenie na ekranie. Nieco dezorientuje brak kolby z prawdziwego zdarzenia, acz i tak obsługa gadżetu jest nader intuicyjna. ***[Papkin]***

Psychonauts in the Rhombus of Ruin

PS VR | przygodowa | Double Fine | 2016

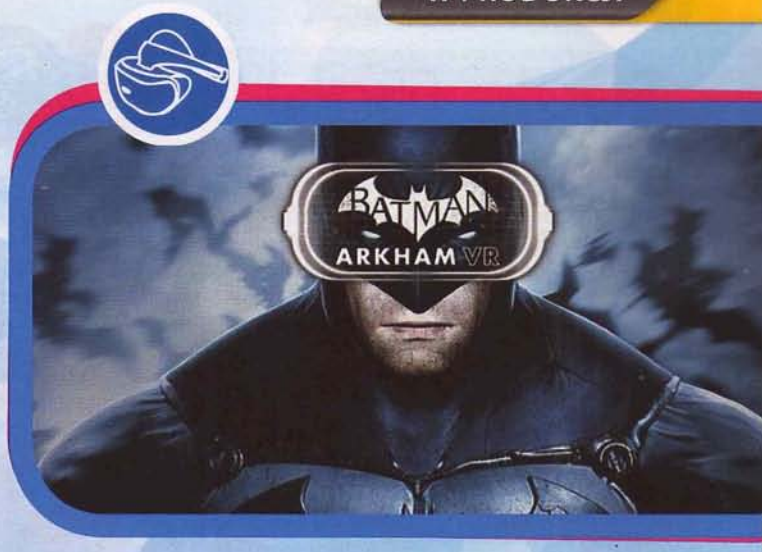
OSOBY dramatu są jak najbardziej znajome. Na ratunek szefowi Psychonautów wyruszają Raz (jedenastoletni cyrkowiec), Lily (jego dziewczyna) oraz trójka doświadczonych agentów, którzy sprawdzali się w rolach pedagogów przy pierwszej odsłonie. Towarzystwo doborowe (w dodatku przemawiające tymi samymi głosami co przed dekadą), mimo to kwatera główna wyraźnie nie życzy sobie pomocy w odnalezieniu lidera.

Powracają moce, jakimi posługiwaliśmy się w platformowej odsłonie. Raz ponownie robi użytek z pirokinezy, telekinezy (za pomocą której podajemy... papier toaletowy), zagląda do głów innych towarzyszy wycieczki (dzięki niepłynnym przeskokom obywa się bez nudności) i rozwala zamki psionicznym pociskiem. Nowalijką (acz nieprzesadnie rokującą) jest PSI-trącenie. Żeby skorzystać z ww. talentów, należy poruszyć głową w kierunku interaktywnego obiektu i pacnąć stosowny guzik.

Pierwszych dwadzieścia minut to w zasadzie bezstresowa igraszka, przygodowe wyzwanie w nich bynajmniej nie mieszka, acz zamieszkać może. Tylko od Double Fine zależy, czy projekt przerodzi się w kreatywną przygodówkę, czy pozostanie jedynie interaktywną kreskówką, jaka załata dziurę między pierwszą a drugą częścią. ***[Papkin]***

Batman Arkham VR

PS VR | symulator spacerowicza? | Rocksteady | październik 2016



KRÓL jest nagi. Rocksteady nie ma szans czy ambicji, by tworzyć kolejną rozbuchaną piaskownicę z masą gadżetów, zagadek, aktywnościpobocznych, funkcjonalnym rozwojem bohatera i widowiskowym systemem walki. Z trylogii Arkham uchował się rdzeń – postacie Mrocznego Rycerza i Jokera, w których wciąż wcielają się Kevin Conroy i Mark Hamill. W związku z minimalizmem rozgrywki Arkham VR będzie natomiast niezłą przestrzenią, by nieco pogłębić charakterystyki bohaterów.

Punktem wyjścia dla historii ma się okazać zdanie: „kiedy znajdziesz maskę, która pasuje, nigdy nie potrzebujesz jej zdejmować". Tłumacząc z ludzkiego na człowiecze: po raz kolejny będziemy dumać nad tym, czy więcej w Waynie Batmana, czy w Batmanie Wayne'a. W temacie chronologii gra wbije się jeszcze przed Arkham Asylum... i to niezbyt umiejętnie, bo w ciągu pierwszych 10 minut zabawy scenarzyści skręcą kark Nightwingowi. To akurat fabularny ślepak, i to wystrzelony z pukawki kupionej na odpuście, bo przecież Dick przywdziewał lateksowy kostium w innych odsłonach, i można śmiało obstawiać, że cała „zbrodnia" okaże się halucynacją (zwłaszcza że Rocksteady już dwukrotnie korzystało z tego leniwego wybiegu, jakiego naprawdę powinno się oduczać na pierwszych zajęciach z kreatywnego pisania).

Śledztwo rozpoczniemy w Wayne Manor, gdzie **utniemy sobie pogawędkę z Alfredem, odwiedzimy jaskinię** i – z Movem w łapie – przywdziejemy/przytroczymy elementy rynsztunku w rodzaju maski, batarangów i skanera. Ten ostatni przydał się w kolejnej sekwencji dema, podczas której aktywujemy skądinąd znany tryb detektywa i szukamy w błękitach śladów pomocnych w ustaleniu okoliczności „śmierci" Nightwinga. Zebrawszy dowody i zrekonstruowawszy przebieg walki, odkrywamy, że za całą chryją stoi Pingwin. Wystarczy wycelować linkę z hakiem w stronę należącego doń zeppelina i... nie wiadomo, co dalej, bo też w tym momencie demo odsyłało nieboraka do ekranu startowego. Podobne aktywności mają nam wystarczyć na jakieś dwie godziny rozgrywki. Być może taki szczuplutki Batman pożegna się z nami nawet umiejętnie, acz wciąż będzie to raczej ciekawostkowy „ikspirjens" mający podpiąć się pod sukces marki niż tytuł startowy, dla którego ktokolwiek byłby w stanie przeznaczyć 400 dolarów na zakup PlayStation VR. Nawet filantropi pokroju Bruce'a Wayne'a ciut rozsądniej gospodarują swoimi środkami. ***[Papkin]***

Bound

PS VR | symulator spacerowicza | Plastic | 16 sierpnia 2016

MUZYKA i poetyckość rozgrywki przywodzą na myśl Podróż. W tęczowym, wyjątkowo plastycznym świecie (powiązanym, jak sugeruje demo, z naszą rzeczywistością) kicałem po platformach i wgniatałem przyciski, ale nade wszystko **cieszyłem oczy onirycznymi widokami**. Zastanawiam się wręcz, czy nierzeczywistego efektu nie popsuje zwykła mówiona narracja – autorzy, którzy z takim kunsztem operują niecodziennym obrazem i ilustrującymi go dźwiękami, mogliby przecież ukazać bajkowe królestwo, jakiemu zagraża Bestia, bez użycia jednego słowa. ***[Monk]***

R.I.G.S.

PS VR | FPS | Guerrilla Cambridge 2016?

NA POCZĄTKU sterowanie w tym „sporcie z robotami" zabełtało mi w mózgu, bo prawy drążek pada służy tylko do obracania górnej części korpusu mecha – celownik porusza się, gdy kręcisz łepetyną. W drugiej połowie meczu coś zaskoczyło, przypisane do obu spustów działka zaczęły miotać plazmą we wrogich zawodników i stało się jasne, że **takie wykorzystanie VR-u sprawdza się doskonale**. Celne strzały i zebrane z boiska świecidełka „rozgrzały" maszynę, co pozwoliło zdobyć gola – zastąpić tryb bojowy sprintem, pognać po wijącej się pośrodku areny rampie i zeskoczyć do umieszczonej tam okrągłej bramki. Poza mną w meczu wystąpiło pięć niemrawych botów i jestem pewien, że przy ludzkich, robiących lepszy użytek z osłon i zróżnicowania mechów drużynach tytuł może być solidnym argumentem za inwestycją w VR. Wcześniej sprawdźcie jednak grę u znajomego – właśnie po Rigsach pewien dziennikarz pośpiesznie opuścił pokaz prasowy, nie chcąc żegnać się ze spożytym śniadaniem. ***[Monk]***

Serious Sam VR: The Last Hope

Oculus Rift, HTC Vive | FPS | Croteam | lato 2016 (wczesny dostęp)

OSTATNIA nadzieja nie zamierza igrać z naszym błędnikiem. **To celowniczek. W dodatku z polem widzenia ograniczonym do 180 stopni.** Poważny Sam raz jeszcze stanie naprzeciw bestiariuszowi z trzeciej odsłony i raz jeszcze skorzysta z bogatego arsenału (sukcesywnie wykupywanego za zdobywane podczas rozgrywki punkty), od czasu do czasu przyciągając apteczki za pomocą linki z hakiem. Podczas E3 pokazano trzy plansze rozgrywające się na quasi-egipskiej pustyni, ale zawitamy też na bagna, do lasów deszczowych i ruin obcych cywilizacji. Jeżeli macie chęć znów chwycić za dwa miniguny, a w dodatku dysponujecie HTC Vive albo Oculusem – beta startuje latem! ***[Papkin]***

Eagle Flight

Oculus Rift, HTC Vive, PS VR | akcja | Ubisoft | jesień 2016

TY NAD poziomy wylatuj! Tzn. nad poziomy pociągniętego kreskówkowym mejkapem Paryża, gdzie na 50 lat po zniknięciu homo sapiens prym wiodą kłótliwe orły, w które wcielamy się w ramach Eagle Flight. „Kłótliwe", bo też rozgrywka będzie silnie skupiona na rywalizacji wielu graczy (2v2), którzy w ramach specyficznego capture the flag zniosą do gniazd pochwycone zające, nim w polowaniach ubiegnie ich ptasia konkurencja. Singiel również się pojawi, acz ma polegać na przelatywaniu przez kolorowe obręcze i innych aktywnościach doklejanych na ślinę do współczesnych sandboksów. Podobnie jak w opisywanym w ubiegłym numerze **The Climb sterowanie oprze się na ruchach głową**, które – zależnie od gwałtowności – mogą bądź skorygować kurs, bądź sprowokować ostry zakręt. Pad jest tu głównie po to, by przyspieszać lub zwalniać, aktywować tarcze chroniące przed falami dźwiękowymi oraz wydobywać z ptasich gardeł rzeczone fale (w ten właśnie sposób orły walczą). ***[Papkin]***

Feral Rites

Oculus Rift | brawler | Insomniac Games jesień 2016

UNSPOKEN nas zaczaruje, Feral Rites – powali. **Tytuł ma być trzecioosobowym brawlerem**, w ramach którego trafimy na Kolejną Tajemniczą Wyspę, wykrzeszemy efekciarskie kombo i przetransformujemy się w tygrysa lub inną bestyję. Wycieczkę uprzyjemni rolplejowa nuta. ***[Papkin]***

Superhot VR

Oculus Rift | akcja | Superhot Team 2016

NASZ krajan zmierza (i to na wyłączność!) na sprzęt Oculusa i adaptuje się do rzeczywistości wirtualnej. **Nie będzie to prosta przesiadka**, bo jego twórcy zapowiadają „wykorzystanie nowych designowych możliwości", które pójdą w parze z kilkoma świeżymi poziomami. ***[Papkin]***

Until Dawn: Rush of Blood

PS VR | FPS | Supermassive Games | październik 2016

ŻODYN inny tytuł nie gra tak dobrze odizolowaniem użytkownika od rzeczywistego otoczenia, żodyn. **Wesołomiasteczkowa lokacja, przez którą jedzie się wagonikiem, jest ciemna i pełna strachów** – w słuchawkach słychać świdrujący wrzask, głowa sama uchyla się przed zwisającymi z haków zakrwawionymi wieprzami, a spusty udających dwururkę i rewolwer Move'ów nieraz pociągnąłem, jeszcze zanim z mroku wychynęli pierwsi szaleni klauni albo pojawił się znany z Until Dawn psychol. A gdy cała okolica nagle zaczęła się rozpadać, a kolejka gwałtownie ruszyła w dół, żołądek autentycznie podszedł mi do gardła. ***[Monk]***

Resident Evil VII

PS VR | survival horror | Capcom | 24 stycznia 2017

ROK temu pierwsi testerzy PS VR mocno chwalili demo pt. Kitchen, w którym demoniczna, długowłosa kobieta z nożem najpierw morduje naszego druha, a potem dobiera się do przywiązanego do krzesła awatara. Jak się okazuje, było to demo Resident Evil VII. Teraz Capcom przygotował drugie, The Beginning Hour (dostępne na PSN bez VR), w którym podczas ucieczki z domu widzimy, jak doszło do mordu. Niestety, mało kto skończył je w wirtualnej rzeczywistości – poruszanie kamerą za pomocą gałki, dezorientacja przy nagłym kucaniu czy **drobne problemy z grafiką przyprawiały wszystkich o nudności**. Capcom obiecał poprawić implementację VR do premiery, ale czy to wystarczy? ***[Cross]***

Killing Floor: Incursion

Oculus Rift | FPS | Tripwire Interactive | data nieznana

KOLEJNY spin-off dużej gry, który upraszcza mechanizmy, acz zachowuje ducha. Incursion zaprosi nas do **co-opowego rżnięcia ostrzami/prucia pociskami** (niepotrzebne skreślić). Nieruchawe starcia ma przeplatać eksploracja, podczas której zdobędziemy dodatkowe wyposażenie. ***[Papkin]***

Detached

Oculus Rift, HTC Vive | akcja | Anshar Studios | koniec 2016

W KRAKOWIE polskie studio Anshar, złożone z twórców Lords of the Fallen i Sniper: Ghost Warrior, zaprezentowało mi swoją nową grę, której gatunek określiło jako „First Person Experience". Sam nazwałbym ją czytelniej **„połączeniem berka i grylogicznej"**, co w żadnym razie nie jest protekcjonalnym traktowaniem. Rzecz ma miejsce w przestrzeni kosmicznej – wojna korporacji o tajemniczy artefakt kończy się zawieszoną w próżni stertą wraków, w której przeżyło zaledwie dwóch reprezentantów przeciwnych frakcji. By przetrwać, będziemy musieli eksplorować resztki opuszczonych baz, zbierać życiodajny tlen i pozwalające poruszać się paliwo, a także przechytrzyć przeciwnika. W demie ja i mój rywal (żywy, nie AI) najpierw rozwiązywaliśmy zagadki przestrzenne, a potem ścigaliśmy się do kapsuły z cennym przedmiotem, wyposażeni jedynie w specjalną tarczę lub laser ogłuszający – działało to w uproszczeniu jak połączenie Descenta z pozbawionym przemocy capture the flag, gdzie na prowadzeniu ciągle wystrzegałem się ataków z zaskoczenia. Multi dało mi sporo frajdy – liczę tylko, że historia doda grze bardzo potrzebnego charakteru. ***[Cross]***

Playroom VR

PSVR | zbiór minigier | SIE Japan Studio | 13 października 2016

SAM bawiłem się nieźle, **jako Godzilla demolując łbem budynki** czy omiatając reflektorem nawiedzony dom zgodnie ze wskazówkami siedzących obok panów z obsługi, którzy na telewizorze mogli dojrzeć niewidzialne dla mnie duchy. Trudno jednak nie wyobrażać sobie rodzinnych swarów o to, kto założy gogle, jeśli np. podczas wspólnej gry w platformówkę rola użytkownika z „gołym" padem sprowadza się do sennego fruwania dookoła i okazjonalnego asystowania otwierającym drogę wiatraczkiem. ***[Monk]***

The Unspoken

Oculus Rift | FPS | Insomniac Games | koniec 2016

CZARUJĄCA (ten dowcip musiał tutaj paść) próba kreatywnego wykorzystania Oculusa Toucha. W przerwach od przywracania graczom Spider-Mana Insomniac pracuje nad grą, o której – wbrew nazwie – wiadomo całkiem sporo. Unspoken **to pierwszoosobowy „symulator czarodzieja"**, jaki pozwoli nam spopielić innych graczy i podjarać się estetyką urban magic.

Kontynuując dziedzictwo Tego, Którego Imienia Nie Wolno Wymawiać wykorzystamy czarodziejskie abecadło w rodzaju kuli ognia (im dłużej przytrzymamy trigger, tym większy płomień pojawi się w naszej łapce) i energetycznych tarcz. Zaklęć ma być 25, a gra pozwoli m.in. cisnąć w oponentów piorunami czy posłać na ich głowiny kruki (a nawet papierowy samolocik, który w locie przemieni się we wcale nie papierowy samolot). Z walających się tu i ówdzie odpadków sklecimy golema, a choć nie będziemy poruszać się swobodnie, niezwykle ważne miejsce zajmie w księdze czarów teleport, pozwalający krążyć między kilkoma różnymi stanowiskami. Częściowo, by zająć lepszą pozycję do skremowania kolegi żywcem, a częściowo, by zgromadzić magiczne odłamki, które „wydamy" na krzesanie najbardziej efekciarskich czarów-marów. ***[Papkin]***

Robinson: The Journey

PSVR | przygodowa | Crytek Studios | 2016?

W TEMACIE oprawy graficznej – VR-owy crème de la crème. Co dziwić nie powinno, bo za prehistoryczną robinsonadę odpowiada studio, o jakim właściwie od zawsze dowcipkuje się, że wypluwa wysokobudżetowe benchmarki, a nie gry z prawdziwego zdarzenia.

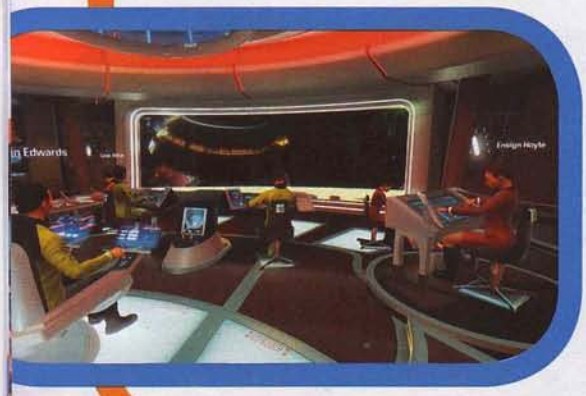
Kosmiczną odyseję rozpocznie katastrofa Esmeraldy, statku kosmicznego, na którego pokładzie podróżują dwunastoletni Robin oraz kulisty robocik o nienagannym brytyjskim akcencie. Duet trafi do świata, w którym diplodoki, tyranozaury i pterodaktyle krążą wokół szczątków ultranowoczesnych technologii, porośniętych dywanem traw i przykrytych gęstym listowiem. Zarówno gady, jak i wspomniane dywany traw czy listowia prezentują się rewelacyjnie i aż dziw, że tytuł (pierwotnie prezentowany za pomocą Oculusa) ukaże się jedynie na PlayStation VR.

Robinson zapowiada crytekowy zwrot: **tym razem studio chce nas skusić immersją i „emocjonalną głębią", stawiając raczej na niespieszną eksplorację i wspinaczkę** (z którą Crytek ma całkiem po drodze, patrz: recenzja The Climb w CDA 08/2016), przeplataną zagadkami środowiskowymi, w rozwiązaniu których pomoże tutejszy odpowiednik gravity guna z Half-Life'a 2. ***[Papkin]***

Star Trek: Bridge Crew

Oculus Rift, HTC Vive, PS VR | symulator | Red Storm Entertainment | jesień 2016

ZNACIE najkrótszy dowcip o VR? „Do pokoju wchodzi czterech posiadaczy gogli rzeczywistości wirtualnej". Wic na poziomie Studia Yayo, acz – choć zaprezentowany na E3 zwiastun może sugerować co innego – ekipa Red Storm wcale nie zawierzyła, że arcydroga zabawka nada się do lokalnej kooperacji. Bridge Crew stawia raczej na sieciowe multi, w ramach którego trekkies stawią się karnie na mostku U.S.S. Aegis NX-1787, prototypowego statku Zjednoczonej Federacji Planet, na którego pokładzie wcielimy się w role kapitana, taktyka, nawigatora i inżyniera.



Rola kapitana nie sprowadza się do prowadzenia dziennika pokładowego. Jego głównym zadaniem jest koordynowanie wysiłków pozostałej trójki. Ciężka dola taktyka ma się opierać przede wszystkim na skanowaniu otoczenia, artykułowaniu, pod jakim kątem uderzają w nas Klingoni, oraz odpowiadaniu na ogień ogniem. Nawigator wyznaczy kurs, inżynier zadba zaś o naprawy i malejące wskaźniki. **Bridge Crew wyraźnie stawia nie tylko na gmeraninę przy pulpitach, ale też interakcje między załogantami i jak najbardziej werbalne wyrażanie spostrzeżeń ipotrzeb.** I już dowódcy w tym głowa, by zalecić podkomendnym włączenie tarcz, strzelanie bez rozkazu czy skok w nadprzestrzeń.

Prezentowane podczas E3 demo polecało nam przeprowadzić rekonesans jednej z baz, z którą jakiś czas wcześniej zerwała się łączność. Zaczęło się spokojnie, od lawirowania pośród ruin i skanowania otoczenia w poszukiwaniu ocalałych. Ledwie jednak na statek udało się ściągnąć kilka dodatkowych dusz, w systemie pojawili się Klingoni, a kapitan musiał podjąć ważką decyzję: kontynuować ewakuację albo podjąć walkę z agresorem. Podobne wyzwania mają być generowane proceduralnie, ponoć nic nie stanie też na przeszkodzie, by pograć nie w multi, ale w singlowego eunucha, zapraszając na tytułowy mostek boty.

Wśród VR-owych kotletów schabowych Star Trek ma szansę okazać się filetem mignon. Owszem, w nie najładniejszej panierce, bo tężo prawie daleko do rozpasania Robinsona. Ale podparcie się znanym uniwersum i skonstruowanie kreatywnej rozgrywki, jaka nie tylko wykorzystuje instrumenty w rodzaju gogli czy Oculusa Toucha, ale środkiem ciężkości czyni samych użytkowników, wydaje się strzałem w dziesiątkę. ***[Papkin]***

VR Worlds

PS VR | zbiór minigier | SIE London Studio | 13 października 2016

KIEDY jako nurek umieszczony w stalowej klatce zobaczyłem krążącego wokół żarłacza białego, wiedziałem, co się święci. Ale gdy rekin zaatakował, i tak wstałem, klnąc. Również uczucie, gdy podczas ulicznego pościgu pierwszy raz wymieniłem magazynek w uzi, nie patrząc na dzierżące Move'y ręce, było bezcenne. ***[Monk]***

Battlezone VR

Oculus Rift, HTC Vive, PS VR | akcja
Rebellion Developments | data nieznana

PRUJĄC kanciastym czołgiem przez błyskającą neonami mapę, czułem się jak w filmowym „Tronie". Szkoda, że wrażetanki, artyleria, drony i wieżyczki były na tyle upierdliwe, że rozglądałem się głównie w poszukiwaniu źródła nadlatujących pocisków – unikać ich próbowałem rzecz jasna całym ciałem. ***[Monk]***

Here They Lie

PS VR | survival horror | Tangentlemen
jesień 2016

DOSTOJNYM krokiem przemierzyłem czarno-białą stację metra, znalazłem zapisane enigmatycznymi smętami kartki, poświeciłem latarką w gębę uzbrojonego w gazrurkę faceta w masce świni, oczy me ujrzały wizje pełne krwi i przekłamań perspektywy... i już, koniec dema. Zamiast strachu – horror typu weird. ***[Monk]***

Statik

PS VR | logiczna | Tarsier Studios | 2016?

PRZYGODĘ rozpoczynamy w gmachu Statik Institute of Retention, bełkocząc o śnie i uzmysławiając sobie, że dłonie krępuje nam przedziwny automat. Statik łączy portalową stylówę z próbą zgłębienia tajemnic ludzkiego umysłu i zagadkami bazującymi na intelekcie, spostrzegawczości bądź słuchu. ***[Papkin]***

Nie liczy się długość

Andrew House, szef Sony Interactive Entertainment, przestrzegł niedawno inwestorów przed zawierzaniem, że VR może stać się podstawą dla dłuższych produkcji. Zagajony o nudności, na jakie uskarżało się wielu graczy korzystających z gogli PlayStation, odparł: *– Często mówiłem o tym, że uważam tę generację VR za sprzyjającą bardziej krótkim formom niż dłuższym doświadczeniom. Nie uważam, że to problem lub wada. Zwykle porównuję doświadczenia VR do kolejek górskich – krótkich, ale bardzo intensywnych i dających wiele radości. Potrafią one zaoferować proste mechanizmy i doświadczenia, które dają użytkownikom mnóstwo, naprawdę mnóstwo zabawy, proponując im coś, czego nigdy wcześniej nie robili.* Zwrócił również uwagę na to, że dużym plusem VR-owych tytułów są niższe (względem tradycyjnych hitów) koszty produkcji.

GRAM.PL 9/10 GAMEZILLA.PL 9/10

OBUDŹ W SOBIE WIKINGA!

EDYCJA SPECJALNA
BANNER Saga 2

EKSKLUZYWNE WYDANIE

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA
PORADNIK AUTORSTWA GRYONLINE.PL
MAPA ŚWIATA GRY

WIELOKROTNIE NAGRADZANA SAGA POWRACA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

ZAMÓW W PRZEDSPRZEDAŻY NA CDP.PL

cdp.pl misja: rozrywka modern games VERSUS EVIL

6 PL NAPISY

© 2016. Stoic LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2016. Versus Evil LLC. „Versus Evil©" to zarejestrowany znak handlowy Versus Evil LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2016 Modern Games. „Modern Games" to znak Avanquest Deutschland GmbH. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2016 Valve Corporation. „Steam" oraz logo Steam to marki i/lub zarejestrowane marki Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DATA WYDANIA: 14 LUTEGO 2017
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB, RYWALIZACJA DO 8 OSÓB
- FORHONOR.UBISOFT.COM
- GATUNEK: AKCJA

FOR HONOR

Ostrzy sobie zęby i ulfberhta: **CormaC**

Gdy For Honor zostało ogłoszone na zeszłorocznych targach E3, zbyłem je lekceważącym machnięciem ręki jako sieciowego bzdeta osadzonego w debilnych realiach. Teraz, gdy wgryzłem się w niego ponownie, nagle mnie olśniło. Jak ja czekałem na taką grę!

Ponowne zainteresowanie nową marką Ubi wykiełkowało we mnie z dwóch powodów. Po pierwsze, dzięki Bernardowi Cornwellowi(*) tlące się we mnie zainteresowanie średniowieczem stopniowo przerodziło się w fascynację, więc możliwość wkroczenia na stosunkowo realistyczne pole bitwy z mieczem lub toporem w dłoni przemawia do mnie jak nigdy wcześniej. Po drugie, na tegorocznym E3 zaprezentowano kampanię singlową i wyjaśniono konwencję, która

System walki inspirowany kursem szermierki.

skwasiła mi minę rok temu, bo wrzuca do jednego wora wikingów, europejskie rycerstwo z okresu późniejszego średniowiecza i samurajów. Łatwiej mi przełknąć takie dziwaczne zderzenie wojowników, gdy mam świadomość, że **świat For Honor to w zasadzie low fantasy, tyle że odarte z magii** nie znacząco, lecz najwyraźniej całkowicie.

Gdzie trzech się bije

Uniwersum nowej gry Ubi Montreal ukształtowane zostało przez tajemniczy kataklizm, który przetoczył się przez wczesnośredniowieczny świat, obracając miasta w ruinę i wyodrębniając nową nitkę historii alternatywnej. Każdy zasób pozwalający przetrwać, każdy bezcenny strumyk stał się zarzewiem najpierw utarczek między nielicznymi ocalałymi, potem zaś pełnowymiarowej wojny odradzających się w bólach cywilizacji. Po kilku stuleciach nieustający konflikt stał się naturalnym porządkiem świata, podsycany dodatkowo przez tajemniczą Apoleon hołdującą przekonaniu, że prawem silniejszego jest wymordować słabszych, i dążącą do podtrzymania warunków ku temu. Liniową **kampanię, którą będzie się dało zaliczyć w całości w dwuosobowym co-opie** na podzielonym ekranie (tylko na konsolach) lub przez sieć, rozbito na trzy duże rozdziały spięte wspólną klamrą fabularną. W każdym z nich pokierujemy herosem innej nacji – kolejno rycerzem walczącym o wypchnięcie wrogów ze swej macierzy, samurajem dążącym do zjednoczenia krajanów i przywrócenia świetności japońskiemu imperium, a na końcu wikingiem, który radość życia i szansę na przetrwanie znajduje w zamorskich wypadach łupieżczych. Wszystkich trzech bohaterów da się w pewnym stopniu spersonalizować, choćby wybierając płeć.

Elegancka sztuka bitwy

Pobieżnie rzuciwszy na materiały z gry zaspanym okiem, można odnieść wrażenie, że Ubi próbuje przeszczepić na zachodni grunt serię Warriors. Nic bardziej mylnego, bo odczucia z zabawy będą zupełnie inne. W For Honor nie staniesz się najeżonym ostrzami tajfunem, który przetacza się przez pole bitwy, żnąc dziesiątki, setki, tysiące przeciwników jak zboże. U podstaw wolniejszej rozgrywki legł interesujący system walki – nazwany Art of Battle (sztuka bitwy) – który zrodził się w głowie dyrektora kreatywnego Jasona VandenBerghe'a, gdy ten wracał z lekcji szermierki średniowiecznej. Zachwycony przejrzystością i skutecznością niemieckiej szkoły miecza, zaczął zastanawiać się, czy dałoby się przełożyć jej podstawy na pada. Efektem jest **eleganckie sterowanie, banalne do ogarnięcia, ale angażujące, pozwalające przedstawić pojedynki wiarygodnie i całkowicie eliminujące bezmyślne dziobanie przycisków** w nadziei na rozpętanie przypadkowego piekła. Szeregowych żołdaków wciąż będziesz od niechcenia rozrzucać na prawo i lewo, ale prawdziwa akcja zacznie się wtedy, gdy przedrzesz się przez ciżbę, by skrzyżować ostrza z wrogiem wartym zachodu. Lewy trigger pozwoli zalockować się na nim, jednocześnie przyciągając kamerę bliżej ramienia wojownika i rozpoczynając konfrontację rodem z filmu – dwóch herosów spotyka się w bitewnej zawierusze i cały chaos wokół nich przestaje się liczyć.

Wchodząc w tryb pojedynku, przyjmujesz pozycję bojową i prawym grzybkiem pada możesz przełączać się między trzema postawami pozwalającymi na obronę przed cio-

(*) A tu polecę wam niesamowite książki

W ciągu ostatnich dwóch lat przeczytałem 18 powieści historycznych Bernarda Cornwella i jest on dla mnie – ex aequo z Sapkowskim i Kingiem – literackim odkryciem życia. Gorąco polecam jego powalające dzieła każdemu, kto nie brzydzi się literek. Cornwell ma nieprawdopodobny dar opowiadania historii, od których nie sposób się oderwać niezależnie od tego, czy pisze o inwazji wikingów na IX-wieczną jeszcze-nie-Anglię (cykl wydawany w Polsce jako „Wojny wikingów"), XIV-wiecznej wojnie stuletniej (trylogia Świętego Graala), czy ukazuje króla Artura w fascynujących realiach Brytanii VI stulecia (trylogia arturiańska – po prawej okładka pierwszego tomu).

Skąd właśnie taki dobór stron konfliktu? Żeby jak najgęściej ostrzelać różne typy psychologiczne graczy. Samurajowie trafić mają do tych, którzy cenią mistrzostwo i nieustanne dążenie do perfekcji...

sami z lewej, z prawej i z góry. Nie ma tu przycisku odpowiedzialnego za blok (tarcz również nie uświadczysz) – jeżeli wybierzesz postawę adekwatną do kierunku ataku przeciwnika, bohater odbije wrogie ostrze automatycznie, a jeśli zrobisz to w odpowiednim momencie, sparuje cios, otwierając drogę do kontruderzenia. Ofensywa jest równie intuicyjna, bo to, z której strony dziabniesz wroga, zależy od twojej postawy w momencie wciśnięcia prawego bumpera (atak szybki) lub triggera (atak silny). Przez cały czas możesz oczywiście poruszać się za pomocą lewej gałki.

Ataki da się łączyć w serie, przewidziano również odrębny przycisk do przełamywania obrony przeciwnika, uniki, markowanie cięć mające sprowokować rywala do zmiany postawy, brutalne finiszery pokroju odrąbania głowy wrogowi powalonemu na kolana, a także wzmacniający bohatera tryb zemsty dostępny po przyjęciu lub zablokowaniu odpowiedniej liczby ciosów. Można wreszcie wykorzystać w boju otoczenie, zeskakując na wroga z dużej wysokości (oznacza to jego natychmiastowy zgon), wpychając go w ogień, zrzucając z muru lub szarżując na niego barkiem, by grzmotnąć ofiarą o ścianę i poprawić kolanem, gdy będzie się po niej osuwała. **W udostępnionych gameplayach walka wygląda znakomicie.** Nie tylko ze względu na doskonałe animacje świetnie oddające moc ciosów czy wysiłek wkładany w odbijanie ich, lecz również dlatego, że ze względu na taktyczny posmak – konieczność odczytywania zamiarów nieprzyjaciela i szukania lub stwarzania luk w jego obronie – nie jest dziką, wyłącznie zręcznościową rąbaniną.

Bóg, honor, niskie pingi

Kampanię fabularną w For Honor należy potraktować przede wszystkim jako wprawkę przed rozgrywkami sieciowymi – clou programu, od którego rozpoczęły się prace nad grą. Do tej pory zaprezentowano jeden wariant potyczek kolegialnych – dominion, w którym dwie czteroosobowe drużyny próbują zdominować pole bitwy, walcząc o przejęcie jego trzech kluczowych obszarów. Dwie z tych stref zlokalizowane są w pobliżu punktów respawnu, w trzeciej zaś nieustannie tłuką się między sobą sterowani przez AI żołdacy, których wysiłki można wspomóc. Przetwarzanie niegroźnego mięsa armatniego nie zapewni jednak ani chwały, ani odczuwalnego przyrostu stałych punktów (te przyznawane za kontrolę przechodzą z rąk do rąk wraz ze strefami). Rozsądny utarg przyniesie dopiero zaszlachtowanie gracza z przeciwnej drużyny. Gdy jedna z ekip przekroczy próg tysiąca punktów, druga przechodzi do fazy odwrotu, co oznacza, że po śmierci żaden jej członek nie powróci na pole bitwy, a zgon całej czwórki oznaczać będzie klęskę. By odmienić losy starcia, złamana drużyna musi odzyskać tyle stref, by zbić wynik przeważającej strony poniżej tysiąca.

For Honor **stawia na komunikację i współpracę – samotnik zdybany przez dwóch lub więcej żywych przeciwników jest w zasadzie skazany na śmierć**, chyba że znacząco przerasta rywali umiejętnościami (co jednak powinien uniemożliwić matchmaking) lub ustawi się tak sprytnie, by wrogowie atakujący jednocześnie ryzykowali pocięciem się nawzajem. Serie zabójstw będą nagradzane możliwością wykonania akcji specjalnej – zasypania wroga deszczem strzał, uleczenia się czy wskazania katapulcie miejsca, w które ma pierdyknąć głazem. Każda z frakcji przedstawi wachlarz kilku wojowników do wyboru, a system lootu pozwoli modyfikować parametry broni (celowo nie użyłem słowa „ulepszać", bo przeróbki oręża będą funkcjonować na zasadzie coś za coś) składającej się z kilku elementów. Nie mogę doczekać się chwili, w której po raz pierwszy rozejrzę się po polu bitwy zza okularu hełmu wikińskiego, i stanąłem już w kolejce do publicznych testów, które podobno nadejdą niedługo. |CDA|

...rycerze przemówią do domorosłych paladynów, co to lubią do krwi ostatniej bronić cnót i uciśnionych...

...a wikingowie są dla mężczyzn.

- PRODUCENT: GOLEMLABS
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: DO 16 GRACZY
- WWW.THEGUILDGAME.COM

- GATUNEK: STRATEGICZNA/RPG

Na ulicach cichosza.

Na chodnikach cichosza.

THE GUILD 3

Radził się Felicii Day: **Papkin**

Dwie wcześniejsze Gildie stanowiły coś w rodzaju loży masońskiej, w której zasiąść mogą wyłącznie posiadacze legitymacji Mensy mający koneksje u wielkiego mistrza neotemplariuszy. Trzecia wygląda przy poprzedniczkach jak Klub Kaczora Donalda.

THE GUILD 3

Koniec psot!

Trzecia Gildia reformuje rozgrywkę, ale w kategoriach grafiki można mówić wręcz o rewolcie! Nowy zespół zdecydował się odejść od settlersowych proporcji, przy okazji postawił na bardziej stonowaną kolorystykę i spędził (ponoć) całkiem sporo czasu na tym, by każda z 12 plansz częstowała nas architekturą silnie inspirowaną zabudową Europy Środkowej z XV i XVI wieku.

Nie jest to zarzut. Po prostu seria od zawsze zmagała się z wysokim progiem wejścia. Być może największy sukces nowej odsłony tej rolplejo-strategii zawiera się w tym, że za trzecim podejściem zamierza ona dawkować mechanizmy i nie odstręczać od siebie tych, którzy nie zrobili doktoratu z ekonomii.

Sens w wielkim mieście

Raz jeszcze pokierujemy średniowiecznym biznesmenem i raz jeszcze ruszymy na solową bieganinę, podczas której pozyskamy surowce, wyuczymy się fachu, założymy warsztat, sprzedamy produkty u kupców, zawiążemy sojusze, wejdziemy w politykę i zadbamy o właściwy ożenek. Tradycyjnie rozpoczniemy od wyboru rodu, przy czym każda familia oznacza inne warunki startowe. Jedni mają więcej pieniędzy niż Donald Trump (no, niż Donald Trump twierdzi, że ma), inni cieszą się powszechnym posłuchem. Kiedy już zdecydujemy się dobrze urodzić, obierzemy początkową specjalizację (np. w rękodziele, gotowaniu czy zielarstwie). **Trzecie The Guild rezygnuje z klasycznych profesji, zamiast tego bazuje na sukcesywnie doskonalonych zdolnościach.** A choć te początkowe nie pozwolą nam prowadzić przesadnie atrakcyjnego żywota, na późniejszym etapie gry wyuczymy się złodziejstwa, wiedzy ulicznej tudzież wydoskonalimy w sztukach walki. Mało tego: gdy nasza postać stawi się przed Świętym Piotrem, jej dziedzic otrzyma w spadku nie tylko zawartość konta, ale też skille i ekspa.

Wielki biznes uskutecznimy w wielkim mieście. Nawet największa aglomeracja z „dwójki" w części trzeciej uchodziłaby za pipidówę. Tym jednak razem grody mają się składać z dzielnic, przejmowanych osobno. Oczywiście chuchając i dmuchając, by ambitnych planów nie pokrzyżowały bunty rdzennej ludności, która miewa tendencje do wychodzenia naprzeciw możnym z pochodniami, a także uskuteczniania włoskich strajków (te można nieco rozładować, rozdawszy kmieciom chleb czy inne ciastka). Społeczność zyskała ponoć na animuszu, stąd o ile w „dwójce" wystarczyło zakumplować się z sędzią, by wyjść cało z każdej opresji, tym razem ciężkie zbrodnie, nawet mimo przychylnej nam palestry, zostaną ukarane, bo żaden prawnik nie zaryzykuje kariery dla wałka, który ściągnął sobie na łeb połowę miasta. Dura lex, sed lex.

Zoon politikon

Zadbamy również o stosunki z innymi dynastiami. Niekoniecznie będziemy zresztą grać fair play, ponieważ reputację konkurencji da się zniszczyć – rozpuszczając podłe plotki w tawernie, zlecając duchowieństwu, by pomstowało na inne rody z ambon – ewentualnie zaplanować zabójstwo lub podłożyć bombę. Nasz czempion zbierze setki przedmiotów i artefaktów, wykorzysta też rozbudowany crafting. **Tym razem mniej ma zależeć od zawartości portfela, a więcej od punktów doświadczenia** (gromadzonych za większość podjętych aktywności). Postęp pozwoli nam na wspinaczkę po drabinie społecznej i otworzy drogę do kolejnych mechanizmów – choć rozpoczniemy jako średnio wpływowy szlachciura, będzie się dało doczłapać do pozycji arcyksięcia!

Osobną sprawą ma być nasza pozycja w strukturach miasteczka. Rozpolitykowani gracze zasiądą w jednej z izb rady miejskiej, a po wykoszeniu innych pretendentów – w fotelu burmistrza. Będzie to jednak wymagało lawirowania między potrzebami różnych towarzystw (w których działalność też można się zresztą włączyć, ostatecznie zostając wielkim mistrzem inkwizycji czy hersztem gildii złodziei).

Novum ma być **większy wpływ pogody na rozgrywkę** (piorun może wywołać w mieście pożar, zimowe mrozy zmniejszą dochód z wydobycia i wyziębią biedaków w slumsach). Tym razem autorzy pozwolą nam nieco obejść rolplejową ścieżynkę (nie chcesz realizować questa i znaleźć lekarstwa na zarazę? Zleć przygotowanie medykamentu alchemikom). Na koniec tekstu zacytuję jeszcze jednego z projektantów: „tym razem NAPRAWDĘ mamy endgame". |CDA|

Nie ma Słowackiego i nie ma Miłosza (acz, chwalmy Pana, jacyś enpece się pojawiają).

- PRODUCENT: SLOCLAP
- DATA WYDANIA: 2017
- OPŁATY: BRAK DANYCH
- WWW.ABSOLVERGAME.COM
- GATUNEK: AKCJA/RPG

TYLKO ONLINE

ABSOLVER

Wróciła do tańca: **9kier**

Podczas gdy Ubisoft Paris tworzy kolejną odsłonę Ghost Recona, garść niegdysiejszych pracowników studia od ponad roku dłubie przy Absolverze. Innymi słowy – przeszli od Just Dance do sieciowego action RPG-a z mechaniką bazującą na „tanecznej" walce.

Koncepcja action erpega z walką wręcz, która nie składa się z trzech ciosów na krzyż, lecz daje mnóstwo opcji taktycznych, obiecuje całkiem sporo. Jeśli dobrze wspominasz klimaty Blade Symphony, Jade Empire i Age of Wushu, a dodatkowo jesteś fanem bijatyk i w dzieciństwie marzyłeś o tym, by zostać mistrzem sztuk walki (wszystkich!), powinieneś mieć quasi-orientalnego Absolvera na oku. Tym bardziej jeżeli należysz do typu ludzi, którzy nieustannie chcą się pojedynkować niezależnie od tego, czy grają w MMO, czy w Borderlands.

Taniec wojenny

Sednem rozgrywki będą inspirowane serią Souls starcia – pojedynki i potyczki 3 na 3 – czy raczej to, co będzie działo się pomiędzy jednym a drugim obijaniem zamaskowanych gąb. Jeśli tylko będzie zależało ci na tym, by twoje ataki były czymś więcej niż jedynie sekwencją przypadkowych ciosów, sporo czasu spędzisz pomiędzy potyczkami na ekranie medytacji, a więc planowania krótkich kombosów. Te będziesz następnie w czasie rzeczywistym wykonywał podczas walk, „wyciskając" na klawiaturze czy padzie pasujące do sytuacji kopniaki czy uderzenia pięścią.

Każdy cios opisany będzie statystykami, a niektóre specjalnymi efektami, dzięki którym złamiesz wrogą gardę czy umkniesz przed „poziomym" atakiem. Możliwości bohatera będziesz rozwijał w trakcie zabawy, zdobywając kolejne „karty" z ciosami do wykorzystania w trybie medytacji, a także ucząc się technik podczas walk z mentorem (patrz: ramka). Da się również wyświetlić kombosy, jakie oponent ma w danej chwili na podorędziu, by w razie potrzeby zmodyfikować strategię. Nie zabraknie też broni – potężnej, lecz wolniejszej niż pięści i buty, oraz wrażliwej na wytrącenie z ręki czy zniszczenie – i kombinacji łączących walkę orężem i wręcz. Zdecydowanie przyda się tu także dobre wyczucie czasu, by w odpowiednim momencie przerwać wrogą sekwencję, a także skutecznie unikać i blokować.

A tak się pływa kraulem.

Taniec towarzyski

Z przyjemnością donoszę, że mimo tych wszystkich możliwości taktycznych **walka już na tym etapie produkcji rzeczywiście wygląda tak, jakby ciosy wyprowadzało się śpiewająco (czy też tańcząco)**. Jest dynamicznie, a animacje – zwłaszcza pracy nóg wojowników, którzy przyklękują, uskakują, robią obroty i wślizgi – i modele już teraz, na etapie wczesnej alfy, potrafią ucieszyć oko. Maksymalnie sześcioosobowe drużyny dostaną do dyspozycji zarówno tryby PvP, jak i PvE w postaci lochów. Twórcy obiecują też trochę magii, handel z innymi graczami i mnóstwo personalizacji, z kolekcjonowaniem zbroi i sprzętu do wykorzystania w czasie walki.

Nowe kombo: wypad-potknięcie-dźgnięcie.

Sieciówka nastawiona na „taneczną" walkę wręcz.

I choć mówią wprost, że Absolver to nie MMO, jednocześnie utrzymują, że gracze będą spotykać w świecie gry inne osoby. Nie wiadomo jeszcze, jak dokładnie zostanie to rozwiązane. Niezależnie od tego do tytułu dobiorę się z chęcią, mimo że z reguły nad pięści przedkładam traktowanie wrogów śrutem z bliska i patrzenie przez snajperską lunetę. |CDA|

Warto mieć mentora...

...czyli kolegę, który nie raz i nie dwa skopie ci tyłek. Jeśli podczas pojedynków wykorzysta przeciwko tobie jakieś uderzenie wystarczającą liczbę razy, będziesz miał możliwość nauczenia się ciosu i włączenia go do swojego arsenału.

- PRODUCENT: PLAYGROUND GAMES
- DATA WYDANIA: 23 WRZEŚNIA 2016
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- FORZAMOTORSPORT.NET
- GATUNEK: WYŚCIGI

FORZA HORIZON 3

Marzy o Gold Coast: gem

W tym przypadku obyło się bez niespodzianki. Moją najbardziej wyczekiwaną przed E3 była Forza Horizon 3 i mimo kilku rewelacji w trakcie targów pozostaje nią także po nich. Bo choć zwykle wystarcza mi więcej tego samego, to tutaj dostaję więcej znacznie lepszego.

Okładkowy Centenario nad australijską Wielką Wodą.

Horizon – młodsza siostra serii Forza Motorsport – to **realistycznawa zręcznościówka** samochodowa, w której rozbijamy się nie po zamkniętych torach, lecz drogach i bezdrożach tzw. otwartego świata. Poprzednie Horyzonty odbyły się w amerykańskim Kolorado i na francusko-włoskim Lazurowym Wybrzeżu. Ten najnowszy zabierze nas aż na antypody, do Australii, i pozwoli – uwaga, zmiana jakościowa – samemu zdecydować, jakie atrakcje czekać będą jego uczestników. I nie chodzi o standardowe głosowanie nad lokacją kolejnej wycieczki, lecz kompleksowe ustalenie warunków całej gry.

Jest zaś o co się bić, bo w Forzy Horizon 3 **po jawi się po raz pierwszy żywy tryb co-op**, w postaci – uwaga – wspólnej kariery graczy. Wprawdzie tylko do czterech osób, ale za to także międzyplatformowo, i to nawet pomiędzy graczami z XBO i Windowsem 10. Nowy Horyzont, zgodnie z założeniami programu Play Anywhere, ma być platformą uniwersalną dla środowisk Microsoftu i rzeczywiście pokazy na E3 ukazały nam świat, w którym brać pecetowa i konsolowa bawi się razem bezlagów. Naturalnie trzeba pamiętać o tym, że odbywało się to w symulowanym środowisku i być może wcale nie na żywo, jednak wizja przyszłości, w której ogrywam Forzę przy użyciu przyzwoitej, acz przystępnej cenowo kierownicy z pedałami, wielce mi odpowiada.

Piękne wnętrza

Podobnie jak to, że w kolejnym Horyzoncie obecnych będzie **350 samochodów (zwnętrzami!) na czele z okładkowym Centenario** (supersamochodem, którym Lamborghini świętuje stulecie swego istnienia), jak również nowym modelem najpopularniejszego pick-upa świata – Fordem F-150 Raptor. Pojawią się dodatkowe typy ścigałek, w tym plażowe buggy, którymi przemierzać będziemy nie tylko brzeg oceanu, ale także – uwaga – pustynię. Po raz pierwszy też w Forzy pojawią się totalne konwersje dla tych, którzy z torowego BMW chcą zrobić mistrza driftów albo pogromcę bezdroży w lokalnych lasach podrównikowych i eukaliptusowych (uwaga na kicające kangury i inne krokodyle!). Swoją drogą warto zauważyć, że do Horizon trafiła jedna z lepszych rzeczy z Motorsport 6 – wolumetryczne kałuże i zjawisko ślizgania się na wodzie!

Głównym bohaterem nowego Horyzontu jest jednak sama Australia, stworzona z iście kontynentalnymi rozmachem i skalą – **ma być dwa razy większa niż Wybrzeże z „dwójki". Jest też sporo ładniejsza** – nawet po screenach widać, że kusi plenerami z gatunku tych, co to każą sprzedać dom i kupić bilet na samolot. Wrażenie to pogłębia się na filmach – zwłaszcza że niemal na pewno kręconych na PC, bo i głębia obrazu, i superpłynność to coś więcej niż obiecywane konsolowe 1080p i 30 klatek na sekundę. Jest też ciekawiej niż w Kolorado i nawet na Lazurowym Wybrzeżu, bo ogromne jest zróżnicowanie scenerii – od miasti autostrad po pustynię i bagna, które objeździmy na wszystkie możliwe sposoby, w tym także w ramach wzorowanych na „Top Gear" pokazówek. Pojawić się też ma ją wyzwania zupełnie nowe, jak skoki przez zerwane mosty.

Święta we wrześniu

Inne godne uwagi nowości to m.in. **znacznie bardziej wiarygodne cykl dobowy i stany pogody** oraz widziany ostatnio w Motorsport 4 dom aukcyjny z samochodami, malowaniami, ustawieniami. Najlepsze zaś jest to, że wszystkie te atrakcje dostępne będą – jako się rzekło – nie tylko na XBO, ale także PC, więc dla wielu graczy wreszcie znika zasadnicza bariera, by się do nich dobrać. Dla mnie święta w tym roku rozpoczynają się 23 września. |CDA|

W Australii da się jeździć także po wodzie!

Kto zacz ów Ralph Fulton?

Najprościej: to człowiek, który jeszcze w Codemasters dał światu Dirta 2, a następnie, za sprawą Horizon, przebił się ze swym nowym studiem, zwanym Playground, do developerskiej ekstraklasy. W branży, w której gwiazdy bardzo lubią się spalać, warto pamiętać nazwiska tych faktycznie wielkich.

- PRODUCENT: CAPCOM VANCOUVER
- DATA WYDANIA: 6 GRUDNIA 2016
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- WWW.XBOX.COM/EN-US/GAMES/DEAD-RISING-4

GATUNEK: AKCJA

DEAD RISING 4

Patrzył, jak seria o żywych trupach sama zmienia się w zombie: **Cross**

***– Na dziesiątą rocznicę serii chcieliśmy dać fanom coś wiernego duchowi oryginału* – ogłosił producent Dead Rising, budząc przez chwilę moją nadzieję na kolejny klasyk. Wystarczyły jednak cztery słowa, by zupełnie podciąć mi skrzydła. „Brak misji na czas".**

Pierwsza część capcomowego symulatora kosiarki do zombie ciskała sympatycznego fotoreportera Franka Westa w sam środek pełnej żywych trupów galerii handlowej w Willamette, której asortyment wykorzystywaliśmy do masowej destrukcji. **DR4 bardzo chce powtórzyć sukces klasyka, ale w stylu więcej-wyżej-mocniej.** W „jedynce" mieliście do dyspozycji samo centrum handlowe? Teraz łapcie całe miasteczko Willamette, odbudowywane przez szesnaście lat od katastrofy, obecnie tonące w bożonarodzeniowych dekoracjach. Na ekranie było zwykle kilkadziesiąt zombie jednocześnie? Teraz możecie rozjeżdżać samochodem całe hordy. Frank mógł robić zdjęcia? Teraz może pstrykać też selfie i wrzucać je na social media. Sympatyczne ukłony w stronę weteranów serii. Szkoda tylko, że bez tykającego bezlitośnie zegara będą prawdopodobnie bezwartościowe.

Dzień świstaka bez świstaka

Wyobraźcie sobie, że ktoś próbuje wam sprzedać pomysł na kontynuację „Dnia świstaka" z Billem Murrayem lub „Na skraju jutra" z Tomem Cruise'em, mówiąc sporo o powracających postaciach czy lokacjach, a na końcu stwierdza: „aha, ale ten patent z pętlą czasu wylatuje, bo ludzie mieli problem, żebynadążyć". Przecież jedyną słuszną reakcją byłoby zaśmianie się delikwentowi prosto w twarz. Pierwsze Dead Rising proponowało nam podobne rozwiązanie: szybko mijające w świecie gry 72 godziny do napisów końcowych, misje fabularne i ratunkowe dziejące się niezależnie od gracza, ciągłe powtarzanie kampanii z przeniesionymi postępami i wiedzą na temat świata.

Ciągłe narzekanie niedzielnych fanów na stres związany z możliwością przegapienia tego czy owego najwyraźniej przyniosło skutki. Zamiast stworzyć osobny, pozbawiony zegara tryb dla osób, które chcą wyłącznie wygłupiać się z egzoszkieletami, lodowymi mieczami, katapultami i zionącymi ogniem głowami triceratopsów (bo takie zabawki zademonstrowano nam na pierwszym publicznym pokazie), po prostu **wyrzucono mechanikę pętli czasu w diabły**. Z fascynującej ewolucji klasycznego survival horroru, gdzie genialnie zaprojektowane lokacje, przemyślnie rozstawione przedmioty i różne niespodzianki pokroju nagłego ataku psychopatów każą nam w napięciu planować każdą wycieczkę poza kryjówkę ocalałych, **Dead Rising z każdą częścią wygląda coraz bardziej jak głupkowaty klon Dead Island**. Jedyne innowacje, jakie prezentują obecnie twórcy względem poprzedniczek, zdają się ograniczać do coraz bardziej ubisoftowego level designu (skala zamiast szczegółu) i kolejnych śmieszkowych połączeń broni. Wybuchający przepychacz do toalety! Lajkujcie i subskrybujcie!

W tej serii zniknięcie misji na czas boli.

W szczerość próby oddania hołdu „jedynce" trudno uwierzyć tym bardziej, że uwielbiany przez fanów Frank West wygląda i brzmi zupełnie inaczej – z zaginionego brata Dana Aykroyda zmienił się w Typowego Dowcipkującego Bohatera Gry #739, po którym nijak nie widać, że ma 52 lata. Do tego osadzenie akcji w Willamette jasno wskazuje, że twórcy zamierzają eksplorować dalej absurdalny twist z „trójki", w którym pomagająca Westowi zwalczyć infekcję w pierwszej części Isabella Keyes okazuje się... powodować infekcje. Miejmy nadzieję, że autorzy wyciągnęli wnioski z powszechnej krytyki scenariusza DR3 – zastąpienie szaroburego miasta i szaroburego bohatera feerią barw światełek na choinkach i wariatem w średnim wieku to krok we właściwą stronę.

Twórcy obiecują większe zróżnicowanie żywych trupów pod względem siły i zdolności.

Perypetie nieumarłego klauna

Zresztą nie da się zaprzeczyć, że jeśli same wygłupy z miażdżeniem i szatkowaniem zombie na plasterki wam wystarczą, Dead Rising 4 i tak powinno wam przynieść masę radości. Capcom Vancouver zwalczył problemy dręczące ich silnik, przez co **gra chodzi znacznie płynniej od poprzedniczki, a zombie na ekranie jest jeszcze więcej** – kolejne pomysły na oryginalne zastosowania pił mechanicznych, samochodów i gumowych młotków przychodzą zaś projektantom bez wysiłku. Szkoda tylko, że nie wygląda to na szczególnie wymagającą zabawę. Pierwsza część sprytnie, w romerowskim stylu wyśmiewała bezmyślny konsumpcjonizm – póki co wygląda na to, że czwarta poddaje się jego bezlitosnemu kąsaniu, zmieniając się w prościutką grę akcji. Obym się mylił, bo ubóstwiam Dead Rising. |CDA|

A co z moim PS4?

Dead Rising 3 co prawda nigdy nie ukazało się na konsolę Sony, ale w przypadku „czwórki" prognozy są znacznie bardziej optymistyczne. Umowa na ekskluzywność dla Microsoftu wygasa po roku od premiery, a Capcom nie zaprzecza kolejnym portom, korzystając z wymijających formułek – możliwe, że przyszłą gwiazdkę właściciele PS4 spędzą przy DR4.

- PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT
- DATA WYDANIA: 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.DANGANRONPA.COM
- GATUNEK: PRZYGODOWA

NEW DANGANRONPA V3

EVERYONE'S NEW SEMESTER OF KILLING

Zapowiadał Największe, Najokropniejsze, Najtragiczniejsze Wydarzenie w Historii Ludzkości 3: **Papkin**

Użycie przy opisie gry epitetu „japońska" bywa pocałunkiem śmierci. A Danganronpa jest bardzo japońska. I bardzo pstrokata. I bardzo absurdalna. A mimo to europejski odbiorca nie powinien, ba – nie może odwracać od niej wzroku!

„Władca Much" Goldinga to Dzieło, które znać wypada. Książka rozpoczyna się od katastrofy lotniczej, w której giną wszyscy dorośli pasażerowie samolotu. Dzieciaki lądują na bezludnej wyspie, którą chcą opuścić, ale też upajają się brakiem rodzicielskiej kontroli. Na kilkuset stronach tworzą zwyczaje i prawa, budują na poły plemienną hierarchię i powoli popadają w szaleństwo. Jeśli nie macie jej na półkach – szczerze polecam.

Sześć dekad od debiutu „Władcy" na dyskach melduje się seria, która mogłaby uchodzić za adaptację prozy Goldinga. To powieść wizualna o nastolatkach i dla nastolatków, ale wytrącono z niej banał. Scenarzyści wyrywają młodzież z rutyny, nie pozwalają jej na wchodzenie w związki czy snucie licealnych intryg. Zamiast tego gra zmusza odciętych od świata młodzieńców do popełniania brutalnych morderstw i walki o wolność. A uczniowie powoli zatracają się w rozpaczy.

Pierwsze danie

Kolejny łyk japońskiej ambrozji zażywamy od lipca, kiedy to zadebiutowało domykające wątki poprzednich gier anime. Na „The End of Hope's Peak Academy" składają się dwie miniserie (poświęcone bohaterom „jedynki" i „dwójki"), a na rozprawach mających wskazać winnych morderstw stawiają się zarówno starzy kumple, jak i debiutanci (w tym wybitny farmer i najlepsza na świecie terapeutka). Pewne wątpliwości może budzić dobór odpowiedzialnego za anime studia (Lerche, znane ze skaszanienia Persony i pierwszego Dangan), pierwsze odcinki rokują jednak dobrze, stąd pozostaje oddać maskotkującemu serii Monokumie swoje intymne, płonące ‹RZECZOWNIK WYCIĘTY DO CZASU WYJAŚNIENIA WĄTPLIWOŚCI PRZEZ WYDZIAŁ KONTROLI PRASY›.

Nadzieja umiera ostatnia

Spike Chunsoft wykoślawiło formułę powiastki dla nastolatków, zmieniając ją w podlany science fiction, inteligentny kryminał. W dodatku nadało rozgrywce masę polotu. Danganronpa szczodrze czerpie z rozpraw znanych z serii Ace Attorney oraz udanie adaptuje elementy gier logicznych i rytmicznych, przygodówek, celowniczków i hidden objectów. Rozgrywka to eklektyczny koktajl, którego smak trudno wyłożyć na papierze.

Nowy tytuł to, w przeciwieństwie do hołdującego poprzedniczkom anime (patrz: ramka), fabularny krok naprzód bez oglądania się za siebie. Poza Monokumą z dotychczasowej obsady nie powróci nikt. Ba – sam Monokuma będzie nie do końca „swój", bo też wcielająca się w niego dotychczas aktorka, pani Nobuyo Oyama (kojarzona również z roli tytułowej w „Doraemonie"), zdecydowała się – w związku z postępującą demencją – zakończyć karierę zawodową. Jej następczyni, Taroko, imituje oryginał poprawnie, acz udostępnione próbki dźwiękowe każą przypuszczać, że tylko poprawnie.

Everyone's New Semester of Killing zabierze nas o kilka (dziesiąt? set?) lat do przodu i zamknie (wraz z piętnastką innych wybitnie uzdolnionych) w Gifted Inmates Academy, szkole odgrodzonej od świata gigantyczną klatką. By ją opuścić – już tradycyjnie – trzeba będzie zabić innego młodziana. Producenci ekscytują się, że futurystyczna technologia może się stać podstawą do rozpisania nowych, jeszcze wymyślniejszych zabójstw, których okoliczności będziemy musieli odtworzyć na sali sądowej. Tymczasem Kazutaka Kodaka, **scenarzysta serii, nie kryje inspiracji trzecim „Powrotem do Przyszłości"** i enigmatycznie zapowiada, że czas na podróże w czasie.

V jak...

Rozgrywka wciąż ma mieszać rozmowy z piętnastoma innymi nastolatkami, odkrywanie zakamarków więzienia i rozprawy klasowe. W tych ostatnich pojawi się opcja zastosowania kłamstwa, by blefem zmusić opornego rozmówcę do przyznania się do błędu czy innego wyzwania winy. W ramach „scrum debates" wyszukamy sprzeczności w zeznaniach dwóch osób jednocześnie, pojawią się też debaty „paniczne", o których na razie wiadomo jednak tyle, że się pojawią.

„V" w tytule może oznaczać zarówno „victory" (zwycięstwo), jak i „violence" (przemoc). Tej drugiej (oczywiście fantazyjnej i podtopionej w różowej krwi) z pewnością nie zabraknie, ale z ułożeniem dłoni w wałęsowską „Wiktorię" jeszcze się wstrzymajmy. Spike Chunsoft przedstawiło dotychczas raptem trójkę postaci (cyborga, lekkoducha i dziewczynę o spojrzeniu zaciętym jak papier w drukarce) i zasygnalizowało jakieś enigmatyczne „zmiany" w formule. Z pewnością będzie piękniej, bo też gra pomija PSP, zmierzając na PSV oraz PS4 („puhuhuhu" usłyszą zapewne także pecetowcy). Czy nowy napitek wstrząśnie nami równie mocno jak poprzedniczki, pierwsi odpowiedzą sobie Japończycy, którzy zachłysną się nim jeszcze w 2016. |CDA|

- PRODUCENT: **NETHERREALM**
- DATA WYDANIA: **2017**
- MULTI: **BĘDZIE, CO NAJMNIEJ DLA 2 GRACZY**
- WWW.INJUSTICE.COM
- GATUNEK: **BIJATYKA**

INJUSTICE 2

Szuka stalowych gaci dla Supermana: **Krigore**

W czasach, kiedy gatunki mieszają się bezwstydnie, nic nie powinno dziwić. A jednak jestem podekscytowany i zaskoczony: nowy Injustice wygląda jak mieszanina Mortal Kombat i Diablo.

Nie zrozumcie mnie źle – to nie będzie chodzona gra z gatunku hero-strzelacko-napadackiego. Zachowane zostały klasyczne rozwiązania: paski życia, dwóch okładających się po buziach komiksowych bohaterów, areny i niby-3D. Pojawi się jednak loot – i to w najbardziej klasycznej formie, wyrwanej wprost z gardzieli klasyków gatunków RPG i MMO.

Superzbroja, kutwo!

Tak to w bijatykach jest, że prędzej czy później dochodzi do sytuacji, w której naprzeciw siebie staje dwóch bohaterów – w zasadzie identycznych, bo kolor ubrania trudno zaliczyć do istotnych różnic. Tego rodzaju starcia były właśnie, według słów Eda Boona – szefa studia NetherRealm – przyczyną, dla której producenci Injustice 2 wymyślili Gear System.

To tak właściwie system nagród: po każdej walce gracz ma szansę dostać nowy element wyposażenia. Przedmioty są przypisane do poszczególnych postaci – najprawdopodobniej nie będzie uniwersalnych gratów. Mogą się trafić osłony ramion, nóg czy klatki piersiowej, a także peleryny, tarcze czy nakrycia głowy. Twórcy pochwalili się, że **każdy z bohaterów będzie mieć możliwość założenia przeszło tysiąca różnych przedmiotów w każdy ze slotów**, co daje niewyobrażalną wprost liczbę kombinacji. Wzorem najlepszych rozwiązań z action RPG przedmioty mają być podzielone na różne klasy rzadkości, od standardowego barachła, przez rzadsze, aż do epickich.

Zróżnicowanie jest o tyle istotne, że poza funkcjami czysto estetycznymi i modyfikacją wyglądu superbohatera **każdy element ubioru będzie wpływać na jego statystyki**. Wiadomo, że gratami podbijemy bazowe statystyki postaci, czyli siłę, zdrowie, obronę oraz efektywność umiejętności specjalnych. Dodatkowo pojawią się modyfikatory obrażeń poszczególnych ciosów lub grup ciosów – np. +5% do obrażeń od elementów otoczenia, a jeśli wierzyć niektórym źródłom, to dzięki najpotężniejszym przedmiotom zyskamy również unikatowe zagrania. Nawiasem mówiąc, **twórcy już potwierdzili, że w ramach gratologii pojawią się mikrotransakcje**. Ale, jak stwierdził Ed Boon, na razie sprawa nie jest do końca przemyślana i tak naprawdę twórcy dopiero pracują nad tym, by dodatkowy urobek nie zakłócił pracy całej kopalni. Bardziej agresywnie producent będzie też pogrywał z DLC – co w praktyce oznacza pewnie, że zastosują kalendarz dodatków znany z MKX, gdzie finalnie pojawiło się aż dziewięciu wojowników i masa nowych skinów oraz fatalitów w ramach zawartości płatnej ekstra.

Nie będzie dwóch takich samych bohaterów: zbierany sprzęt wpływa na wygląd postaci.

Dobry, zły i z Kryptonu

No dobra, model DLC z ostatniego Mortala nie będzie przeniesiony kropka w kropkę – choćby z tego powodu, że w Injustice 2 tradycyjnie zabraknie finisherów. Ale już odpowiednik kozacko przegiętych ciosów X-Ray jest – i **będzie mniej krwawo, ale za to bardziej widowiskowo**. Nie zdziwi wyrzucenie na orbitę przez Supergirl czy wykorzystanie jakiejś morskiej bestii przez Aquamana. Cieszy fakt, że NetherRealm chce zrobić użytek z doświadczeń zdobytych przy łataniu MKX, czyli przede wszystkim poprawionego kodu sieciowego. Podobno będzie można rozkoszować się w pełni sprawną pod tym względem grą, a moduł sieciowy ma umożliwić zabawę zarówno tym, którym rolplejowy feeling przypadł do gustu, jak i ortodoksom, co chcą walczyć czystymi postaciami bez tych wszystkich błyskotek.

Supergirl to jedna z nowych postaci w grze i podobnie jak jej kuzyn, również ona ma superprzegięte ciosy.

Fabularnie Injustice 2 to kontynuacja poprzedniej części, czyli w zarysie: inna Ziemia, zły Superman, Batman partyzant i heroiczna walka o sprawiedliwszy porządek świata. W „dwójce" mamy niby sprzątać resztki pokonanego wcześniej reżimu, gdy na horyzoncie pojawi się zupełnie nowe zagrożenie. Coś czuję, że nasi bohaterowie będą musieli dogadać się z całą tą nienawistną czeredą, którą wyłapaliśmy w finale Injustice, i tłuc się... Kto wie, może z czerwonymi latarnikami? |CDA|

Bohaterska wyliczanka

Z zaprezentowanych na E3 materiałów wynika, że w grze zobaczymy Supergirl, Supermana, Batmana, Aquamana, Atrocitusa, Gorilla Grodda oraz Flasha. Dodatkowo Ed Boon pokazał się podczas jednego z wywiadów w koszulce, która sugeruje występy Kapitana Colda, Zielonej Latarni, Harley Quinn, Doktora Fate'a i prawdopodobnie Wonder Woman.

- PRODUCENT: SNAPSHOT GAMES
- DATA WYDANIA: 2018
- MULTI: TRUDNO POWIEDZIEĆ
- WWW.PHOENIXPOINT.INFO
- GATUNEK: STRATEGICZNA

Nic lepszego jak ludzkość kontra potworni Obcy.

Phoenix Point łączy globalną strategię...

PHOENIX POINT

Bał się zejść z rampy: **gem**

Gra zapowiedziana została w tygodniu E3, ale większość mediów kompletnie ją przeoczyła. A przecież dla sporej części graczy jest równie ważna jak ostatni God of War. Różnicę robi jej twórca – Julian Gollop – i fakt, że Phoenix Point to po prostu nowy, lepszy X-COM.

Kto zacz ów Julian Gollop?

Najprościej: to twórca Laser Squada i UFO/X-COM (dywiz ma znaczenie), który w ostatnich latach szefował bułgarskiemu Ubisoftowi, by wreszcie wziąć się w garść i spróbować przebić swój największy życiowy sukces. Feniks z popiołów?

Fabularne założenie jest proste: jest rok 2046 i świat stał się piekłem. Winę ponosi globalne ocieplenie, które rozmroziło lodowce i uwolniło uśpiony przez tysiąclecia wirus pochodzenia pozaziemskiego. Ten trafił do oceanu i wywołał potworne mutacje morskich gatunków, które – jak niegdyś w Terror from the Deep – rozpoczęły inwazję wybrzeży, by z czasem zapanować także nad suchym lądem. Wirus rozprzestrzenia się pod postacią mgły, stanowiącej zarazem katalizator dla kolejnych mutacji i osłonę dla powstałych mutantów, a więc również widoczny dowód ich obecności. Tytułowy Phoenix Point z kolei to forteca na skale, w której żałosne resztki ludzkości chronią się przed horrorem poniżej. Z punktu widzenia gracza to także centrum operacyjne, z którego kierować będziesz grupką desperatów zmuszonych schodzić w mgłę w celu zdobycia prowiantu i zasobów.

Nowe, lepsze UFO

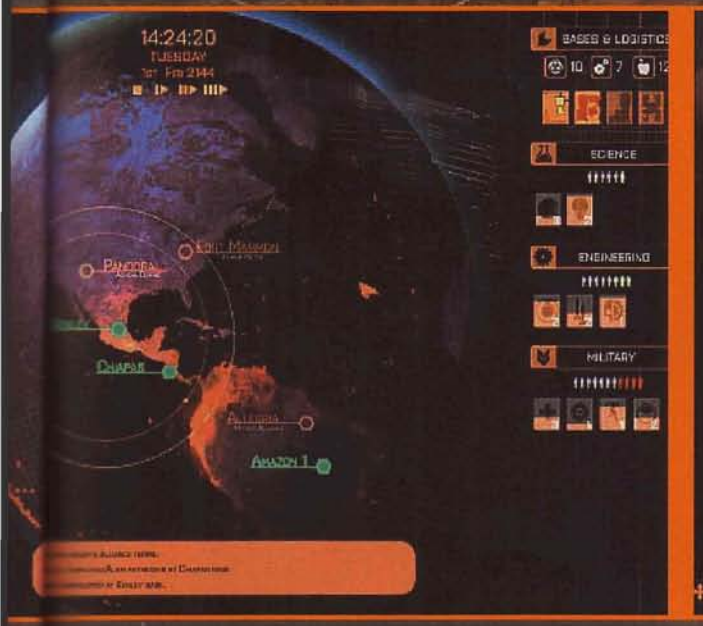
Z punktu widzenia mechaniki Phoenix Point **to nowe UFO/X-COM, łączące globalną strategię w czasie ciągłym z lokalnymi starciami w turach.** Widok globalny pozwoli nam na pierwszy rzut oka ocenić zagrożenie, jakie niesie mgła dla schronu czy schronów. Da także wgląd w misje zbieracki, jak również inne okazje, by zwiększyć obszar kontroli czy poprawić stosunki z innymi ocalałymi. I w tym miejscu też docieramy do najpoważniejszej nowości, jaką swego czasu w świat UFO wprowadził X-COM: Apocalypse – dyplomacji. Mówiąc najprościej, nasz Phoenix Point nie jest jedynym azylem ludzi i w świecie istnieją inne punkty oporu, które także prowadzą partyzancką wojnę z Obcymi. Mają jednak różne światopoglądy. Są izolacjoniści, chcący żyć i dać żyć innym. Są militaryści, starający się wyeliminować zagrożenie w najbardziej ludzki sposób – siłą. Są wreszcie kulty religijne, upatrujące w wirusie okazji do zjednoczenia się z bytem wyższym. W praktyce nie sposób więc żyć dobrze z wszystkimi.

Warto zaś się starać, bo każda z frakcji ma własne technologie, pozwalające np. budować pola siłowe chroniące przed mgłą, ale także pozyskiwać obce DNA, by tak jak w Enemy Within mutować żołnierzy w żywe machiny wojenne. Najważniejsze jednak, że tak jak możliwe będzie zawieranie sojuszy i wymiana zasobów oraz wiedzy, tak gra dopuszcza również ataki na słabsze grupy, po to, by złupić ich dobra i zdobyć bazy. Julian Gollop twierdzi przy tym, że AI bezpardonowo (a może po prostu pragmatycznie) zamierza traktować także gracza, co oznacza, że trzeba będzie uważać, by w trakcie wyprawy łupieskiej samemu nie zostać złupionym. Tak czy owak, obecność frakcji otwiera zupełnie nowy aspekt rozgrywki strategicznej, która dotąd w grach tego typu sprowadzała się w praktyce do przygotowania do turowych starć.

Wróg nieznany

Taktyczne starcia w Phoenix Point generowane są tak jak w genialnym protoplaście – proceduralnie. W tym przypadku oznacza to, że z klocków tworzone są niszczalne w pełni scenerie, ale także – uwaga – przeciwnicy. Z założenia w grze nie będzie jednego ustalonego bestiariusza i **wrogowie mają zmieniać się nie tylko z gry na grę, ale dosłownie z walki na walkę!** To dlatego, że Obcy dopasowywać się mają do taktyk gracza i np. jeśli ten stawiać będzie na snajperów, to kolejna fala mutantów wykształci kostne maski chroniące przed ostrzałem. Sam Gollop tłumaczy to tak, że proceduralność wrogów jest dwufazowa. Po pierwsze składają się z wymiennych części ciała – np. pancerza czy broni. Z drugiej – zmieniają proporcje tychże względem siebie, przez co niektóre egzemplarze przerażać mają także rozmiarami i wyglądać jak bossowie z Dead

Legendarny twórca UFO i jego nowy Wróg nieznany.



...z turowymi starciami taktycznymi i okaleczaniem wrogów.

Space'a, a nie jednostki z UFO. Dzięki temu zróżnicowaniu zostanie też osiągnięty najważniejszy cel Gollopa – uzyskanie efektu strachu przed nieznanym. Tu nigdy nie wiesz, na co trafisz i co trafi ciebie.

Kolejny ważny aspekt walk taktycznych – prócz wpływu mgły, która działa jak każda szanująca się mgła wojny, a więc ogranicza widoczność – stanowi, uwaga, możliwość celowania w poszczególne partie ciała wroga. Co więcej, niejednokrotnie będzie to jedyny sposób, by wyeliminować zagrożenie, np. odstrzeliwując paskudnej hybrydzie jej rękodzieło czy niszcząc emiter chroniącej ją mgły. Interesujące przy tym jest także to, że **tym razem to ludzie mają przewagę technologiczną**, która z czasem będzie się zmniejszać wskutek kolejnych mutacji i adaptacji. Nowe opcje taktyczne wreszcie mają dać atuty aktywowane w strategicznych lokacjach mapy. Koniec końców mam nadzieję, że Phoenix Point sprawi, tak jak niegdyś UFO, że zaczynając bój, będę bał się opuścić transporter. Jeśli tak – będzie gra na kolejne dwie dekady. |CDA|

REKLAMA

REKLAMA

- PRODUCENT: EIDOS MONTREAL, NIXXES (WERSJA PC)
- DATA PREMIERY: 23 SIERPNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: TABLICA WYNIKÓW W TRYBIE BREACH
- DEUSEX.COM

- GATUNEK: RPG

JUŻ GRALIŚMY!

DEUS EX MANKIND DIVIDED™

ROZŁAM LUDZKOŚCI

Próbował nie parskać śmiechem, słysząc czeskie groźby: **Cursian**

O Rozłamie ludzkości pisaliśmy wielokrotnie, a w dodatku premiera jest już na horyzoncie, ale jaki byłby ze mnie pismak, gdybym odrzucił ofertę ograniа obszernego, nieposzatkowanego buildu? Nie zważając na szczyt NATO, wyruszyłem do stolicy i dziś wiem już w zasadzie wszystko. Jest dobrze!

Mając w pamięci tragiczny prolog do Human Revolution, sięgałem po pada z niepokojem. Niepotrzebnie. Misja w Dubaju nie pozwoliła mi co prawda w pełni rozwinąć skrzydeł, bo toczyła się na ciasnej, korytarzowej mapie, ale przynajmniej oszczędziła mi przydługiej wycieczki krajoznawczej, połączonej z nudnawym wykładem bandy jajogłowych. Od razu rzucono mnie na głęboką wodę i kazano zmagać się z wrogimi żołnierzami, burzą piaskową, a także oddziałem odzianych w złote maski jegomości, którzy wparowują na scenę w stylu godnym Bruce'a Lee – **jest ostro, dynamicznie i emocjonująco.**

Koniec i początek

Ci, którzy właśnie zadrżeli z niepokoju, mogą odetchnąć z ulgą – Deus Ex nie zmienił się bynajmniej w bezmyślną klepaninę. Zanim jednak przejdę do mięcha, warto poświecić kilka słów fabule. Jak zapewne wiecie, Mankind Divided rozpoczyna się w momencie, gdy los druciarzy uległ znacznemu pogorszeniu. Ludzie przestali im ufać i zaczęli spychać ich na margines. „Ulepszeni" są szykanowani i przetrzymywani w specjalnych obozach. Twórcy porównują sytuację do apartheidu i faktycznie to widać. Oddzielne kolejki w metrze, regularna kontrola dokumentów, ciągła groźba deportacji i tym podobne niedogodności stały się ponurą normą.

Tryb breach to połączenie standardowej rozgrywki z elementami gry logicznej.

Klimat jest świetny, ale nie da się ukryć, że sytuacja ma się nijak do tego, co wynikałoby z części możliwych zakończeń Human Revolution (uprzedzam, że za chwilę będę o nich pisał, więc jeśli jeszcze nie grałeś, to sio do następnego akapitu!). Pomijając fakt, że w jednym z nich Jensen szedł na dno razem z Panchają, więc raczej nie mógłby wpaść na gościnne występy do ojczyzny Krecika, to istniała również możliwość obrócenia opinii publicznej przeciw terrorystom i zyskania jej akceptacji dla idei transhumanizmu. Dlaczego więc, u licha, dwa lata później wszystko wzięło w łeb? Zapytałem o to Jeana Dugasa, game directora obu Deusów. Argumentował, że nikt nie powiedział przecież, że epilogi z „jedynki" ostatecznie się ziściły. Według niego były ledwie wizją, przepowiednią tego, co MOŻE, ale nie musi się stać. Prawdę znają tylko trzy osoby: Eliza Cassan, Adam Jensen i wcielający się w niego gracz. Nie przekonuje mnie tego rodzaju logika, bo całkowicie przekreśla dotychczasowe osiągnięcia bohatera, ale obawiam się, że będę musiał nauczyć się z tym żyć.

Wybory, wybory...

Jeśli chodzi o fabułę samego Rozłamu ludzkości, to wyraźnie proszono mnie o powstrzymanie się od zdradzania zbyt wielu szczegółów, by „zachować odrobinę magii w XXI wieku". Wspomnę więc tylko o tym, że Jensen pracuje dla Task Force 29, specjalnej komórki antyterrorystycznej w ramach Interpolu. Po katastrofie z poprzedniczki na czarny rynek trafiła ogromna ilość zaawansowanej broni i wszczepów, które są wykorzystywane do siania paniki na całym świecie. Adam zostaje wysłany do Czech, by zbadać źródło ataków i zapobiec podobnym tragediom w przyszłości.

Trudno powiedzieć, w jakim kierunku rozwinie się opowieść, bo widziałem raptem kilka godzin (cała gra ma zająć ponad 30), ale rokuje całkiem nieźle, więc raczej nie ma powodów do obaw. Warto dodać, że zakończenie nie będzie zależało od ostatniego wyboru, ale od wszystkich decyzji podjętych w trakcie zabawy. Konsekwencje większości czynów wyjdą na jaw dopiero po jakimś czasie, więc nie ma

Misja w Dubaju pozwoli zapomnieć o fatalnym początku Human Revolution.

W rzeczywistości gra nie wygląda aż tak dobrze, ale nie ma na co narzekać.

mowy o wczytywaniu save'a, jeśli coś poszło nie po twojej myśli. Tym razem również przygotowano cztery epilogi (kilkanaście, jeśli liczyć pomniejsze wariacje).

Z fabułą wiąże się bezpośrednio inna ważna kwestia – bossowie. Chyba każdy, kto w Human Revolution zainwestował w skradanie lub umiejętności hakerskie, klął w żywy kamień, gdy kazano mu walczyć z niejakim Barrettem. Przerośnięty bydlak beztrosko przyjmował na czoło wiadra ołowiu i gdyby nie to, że był nieziemsko durny, najpewniej okazałby się dla wielu przeszkodą nie do pokonania. Mając w pamięci własne przejścia (stanąłem przeciw niemu bez broni śmiercionośnej w ekwipunku), ucieszyłem się na wieść o tym, że **tym razem każdego „szefa" będzie można pokonać również po cichu**. Co więcej, starcie nie musi skończyć się dla niego zgonem, co z kolei – jak przebąknął Dugan – będzie miało znaczenie dla opowieści.

Ruszamy w miasto!

Metropolie z Human Revolution nie powalały wielkością i na dobrą sprawę sprowadzały się do trzech pustawych uliczek na krzyż. Dugan przyznawał również, że tym razem miasta są znacznie bardziej rozbudowane wertykalnie. Trudno mi zgodzić się z tą opinią, bo choć faktem jest, że do poszczególnych miejsc można dojść na wiele sposobów, na przykład kanałami lub skacząc po dachach urokliwych kamieniczek, to czy poprzednio nie było podobnie? Nawet jeśli rzeczywiście nastąpiła jakaś zmiana, to raczej ewolucyjna niż rewolucyjna.

Czeski cyborg

Dla mnie Deus Ex zawsze był przede wszystkim grą o skradaniu, ale wielu fanów Human Revolution skarżyło się, że wojownicy mają przechlapane, bo dostają mniej punktów doświadczenia. Dugan przyznał, że zrobiono to celowo, by wynagradzać kreatywność, ale skoro pomysł się nie przyjął, trafił na śmietnik. **Tym razem wszyscy dostają porównywalne nagrody, niezależnie od preferowanego stylu gry.**

Tak czy inaczej we wszelkiej maści kombinowaniu jak zwykle pomogą wszczepy. Jensen bardzo szybko traci dostęp do starych umiejętności i zaczyna w zasadzie od zera. Całość ma niby uzasadnienie fabularne, ale raczej nie najwyższych lotów – sami zobaczycie. Z drugiej strony w naszej branży pojawiały się już większe głupoty, że wspomnę choćby Kratosa, który w każdej z sześciu części musiał od początku uczyć się fechtunku. Na pocieszenie **Adam dostanie kilka nowych zabawek**. Znalazły się wśród nich pancerna skóra, wystrzeliwane z przedramienia ostrze, które przybija wrogów do ścian, ogłuszające pociski Tesli (idealne dla pacyfistów), a nawet krótkodystansowy teleport. Autorzy mają świadomość tego, że to bardzo potężne narzędzia, więc nie ma mowy o tym, by bohater posiadł wszystkie. Dla każdej nowej umiejętności trzeba będzie permanentnie wyłączyć inną, więc czekają cię trudne wybory.

Wyłom

W trakcie pokazu **miałem okazję położyć łapki na trybie breach**. Okazało się, że to coś w rodzaju połączenia standardowej deusowej rozgrywki z grą logiczną. Rzecz dzieje się w rzeczywistości wirtualnej, a ty wcielasz się w hakera, który pod postacią cyfrowego awatara wykrada cenne informacje. Wykorzystując zdolności analogiczne do Jensenowych, przekradasz się pomiędzy strażnikami i wieżyczkami, by dotrzeć do banków danych. Czasem wymaga to rozwiązania prostych zagadek środowiskowych i stworzenia sobie schodów lub mostków za pomocą zdolności hakerskich. Po osiągnięciu celu rozlega się alarm, poziom nieco się przebudowuje, a ty musisz przebić się do wyjścia, nim minie limit czasowy. Pomiędzy poszczególnymi etapami – obecnie jest ich ponad 70, a kolejne dojdą w darmowych DLC(*) – rozwijasz postać oraz otwierasz paczki z losowym łupem, między innymi bronią i amunicją. Choć zabawa jest całkiem znośna, to nie wydaje mi się, by breach przykuło czyjąkolwiek uwagę na dłużej, nawet mimo możliwości rywalizowania z kumplami o pozycję na sieciowej tablicy wyników. Ot, ciekawostka.

Z siedziby Cenegi wychodziłem nieziemsko zmęczony, ale raczej zadowolony. Rozłam ludzkości to niemal dokładnie ta sama gra co poprzednio, a w tym konkretnym przypadku nie trzeba mi niczego więcej. Mam tylko nadzieję, że twórcy dotrzymają słowa i uporają się z głupiejącą AI (przeciwnicy potrafili celować w ścianę lub ignorować Jensena chowającego się tuż pod ich nosem) oraz opanują spadki płynności, które na PS4 dawały się niekiedy we znaki. |CDA|

Rozłam ludzkości to niemal ta sama gra co poprzednio.

Jeśli Praga ma być odbiciem całej gry, to tym razem wcale nie będzie lepiej. **Stolica Czech składa się z kilku maleńkich dzielnic, pomiędzy którymi można przemieszczać się metrem.** Kolejka podziemna to rzecz jasna tylko pretekst do wciśnięcia ekranu ładowania, które w przypadku ogrywanej przeze mnie wersji na PS4 trwało całe wieki. Zapytałem Jeana o to, dlaczego jego ekipa nie zdecydowała się na nieco większe przestrzenie. Odrzekł, że rozdmuchiwanie hubów nigdy nie było dla nich celem, bo Deus Ex to nie sandbox. Nie chcieli tworzyć wielkich, pustych lokacji, zamiast tego woleli się skupić na stosunkowo małych, ale bogatych w atrakcje i alternatywne przejścia. Przeko-

CIESZY

- stary, dobry Deus
- nikt nie zmusi cię już do otwartej walki z bossami

NIEPOKOI

- tryb breach nie zachwyca niczym szczególnym
- czy twórcy naprawią głupiejącą AI oraz spadki płynności w wersji na PS4?

Pomocna dłoń

Na pokazie zaprezentowano w pełni sprawną cybernetyczną rękę. Developerzy nawiązali bowiem współpracę z firmą Open Bionics, czego efektem będzie seria protez inspirowanych przygodami Jensena. Co ciekawe, schematy potrzebne do ich wykonania zostaną udostępnione w sieci za darmo – możliwe, że już w przyszłym roku. Andre Vu, deusowy marketingowiec, przyznał, że na razie nie ma mowy o precyzji rodem z gier, bo taka technologia dopiero raczkuje, więc jest potwornie droga, a im zależało na wspomożeniu jak największej liczby osób. Tak czy inaczej – sympatyczna sprawa.

(*) Pojawią się też rozszerzenia do głównej gry, ale za te trzeba już będzie sypnąć groszem.

- PRODUCENT: GRIMLORE GAMES
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: WŁAMAĆ SIĘ DO BIURA GRIMLORE GAMES
- MULTI: M.IN. CO-OP DLA 2 GRACZY
- WWW.SPELLFORCE.COM
- GATUNEK: STRATEGICZNA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

SpellForce III

Zapowiadał noc ciemną i pełną strachów: **Papkin**

Nadchodzi zima. HBO zakończyło emisję szóstego sezonu „Gry o tron", a George R. R. Martin zamiast spisywać kolejny tom „Pieśni lodu i ognia" bryluje w telewizjach śniadaniowych. Osieroceni fani biustów, smoków, biustów, morderstw i biustów mają jednak szansę, by przeczekać ten ponury okres. I to przy najlepszym Age of Empires od czasów Age of Empires!

Demons of the Past definitywnie zamknęło wątki poprzedniczek. By uciec od ich rzekomej epickości (położonej przez sztampę skryptu, fatalną reżyserię cutscen i voice acting), **trzeci Spellforce cofa się o pięćset lat**. Kontynent wciąż jest całością (a nie archipelagiem), jego centrum zaś – Królestwo Nortander – podnosi się właśnie po rebelii magów. Przeciągnąwszy na swą stronę cztery wielkie rody, czarodzieje zapragnęli obalić panującą dynastię. Rewoltę udało się zażegnać, acz zwycięstwo Korony było pyrrusowe. Królowa zapadła w śpiączkę, a jej obowiązki przejął regent, niejaki Lord Marshall. W całym ambarasie ważną rolę odgrywa także siostrzenica władczyni, której niekoniecznie zależy, by ciotka kiedykolwiek się wybudziła. No i nasz bohater, członek królewskiej gwardii, jaki podczas konfliktu wystąpił przeciwko własnemu ojcu. Całość ma łączyć rozpolitykowanie „Gry o tron" z władcopierścienny rozmachem.

Wóz albo wywóz

Stron konfliktu mamy tyle co w poprzedniczce, czyli trzy (ludzie, orkowie, elfy. Pojawią się, oczywiście, niegrywalni przedstawiciele innych ras). Miasta wznosi się błyskawicznie i cała trudność polega tutaj na budowaniu linii zaopatrzenia. Jeśli dostrzeżesz (a dostrzeżesz), że nieodległe ziemie obfitują w jakiś surowiec (na marginesie – **powraca siedem zasobów z „jedynki"**, nie wstydliwe trzy, jakie gromadziliśmy w jej następczyni), posyłasz herosów do bitki. Kiedy już potwory padną bez czucia, spraszasz na miejsce robotników, by ci postawili punkt zwiadowczy i chatę drwala czy inną kopalnię. Proste, ale rzecz w tym, że miejsc do zagospodarowania jest mnóstwo, a królestwo pozostaje ciągle głodne zasobów. Kończymy, mając nie kilka, ale kilkanaście kolonii (w dodatku każda z nich dysponuje własnym magazynem zapasów), bohaterowie i ich świta zaś są w ciągłym ruchu, to zdobywając nowe tereny, to zabezpieczając stare, bo też raz przegonione maszkary lubią się odwinąć.

Na początku ta konieczność bycia w wielu miejscach naraz nieco dezorientuje, stąd cieszy, że naszych podopiecznych można zostawić samopas. Jeśli – przykładowo – skupimy się na prowadzeniu wojenek podjazdowych z orkami, kmiecie sami rozdzielą budowlańców i zaczną przewozić zaopatrzenie do miejsc, w których akurat zabrakło tego czy innego surowca. Nasza nieuwaga nie poskutkuje paraliżem królestwa, ale co najwyżej obniżeniem jego potencjalnych zysków. Swoją drogą: inaczej niż w klasykach gatunku w górnym oknie interfejsu obserwujemy nie to, co zgromadziliśmy, ale surowce, jakich potrzebujemy do rozwoju.

Gospodarka, głupcze!

Ano właśnie – rozwoju. Podobnie jak w Age of Empires nasze miasta awansują, co skutkuje udostępnieniem nowych jednostek i budynków oraz podmianką już istniejących. Do lichej armii złożonej z piechurów i milicji (tj. wciśniętych w kawałki blachy przedstawicieli gminu) dołączają wkrótce halabardzista, kawaleria paladynów, mentalista i tytan. Każda ze stron konfliktu dysponuje kilkunastoma oddziałami, a w potyczkach uczestniczą setki jednostek.

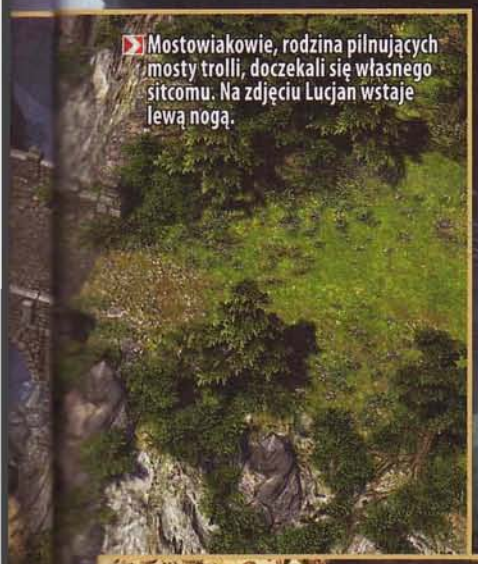
Niekwestionowany prym wiodą wśród nich bohaterowie. **Nasza drużyna liczy maksymalnie czterech herosów, a każdy może mieć aktywne trzy zdolności.** Klasy są niby raptem dwie – „ta czarująca" i „ta wojująca". Każde z siedmiu drzewek zdolności ma jednak tyle rozgałęzień, że bez problemu da się stworzyć i miotającego kulami ognia nekromantę, i ciskającego błyskawicami białego maga. Trzecia część kończy natomiast z dowolnością poprzedniczek: nie będzie absurdalnych krzyżówek profesji. Nie wciśniemy czarodzieja w pełną zbroję płytową i nie wepchniemy mu w łapy dwóch nagich mieczy.

Z racji masowości starć to właśnie przy herosach zasadne staje się mikro. Zwłaszcza

Nie odcina się od spuścizny serii, a mimo to definiuje ją na nowo.

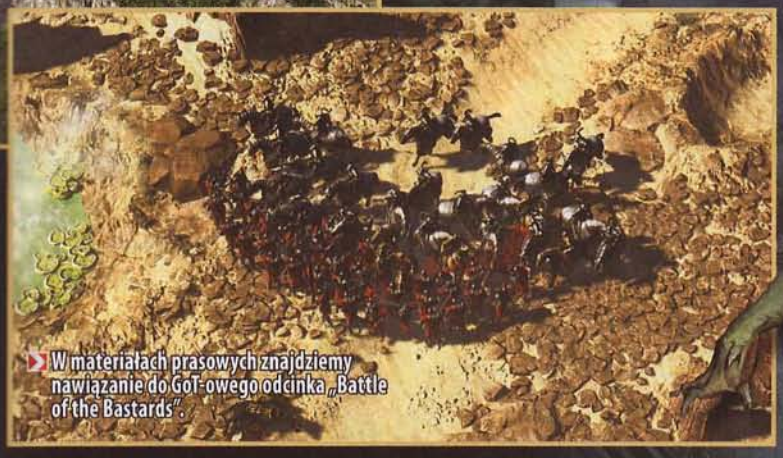
Multiplayer

Opisany w tekście system rozwoju postaci może być w przypadku multi zupełnie nieadekwatny (jak enigmatycznie odparł jeden z projektantów, „jeszcze nad tym myślimy"). Co się zaś tyczy trybów: wiadomo, że wspólnie ze znajomymi zaliczymy kampanię (co-op dla dwóch osób) oraz klasyczne potyczki (ale wciąż nie jest pewne, dla ilu graczy). Pojawi się też jakaś specjalna odmiana rozgrywki wieloosobowej, o której jednak twórcy nie chcieli jeszcze rozmawiać.



Mostowiakowie, rodzina pilnujących mosty trolli, doczekali się własnego sitcomu. Na zdjęciu Lucjan wstaje lewą nogą.

Człowiek w czerni szedł przez pustynię, a rewolwerowiec podążał w ślad za nim do kościoła.



W materiałach prasowych znajdziemy nawiązanie do GoT-owego odcinka „Battle of the Bastards".

że stanowią oni nieocenioną pomoc podczas walk zarówno z potworami, jak i niedostatkami gospodarki. Bohaterowie mogą – przykładowo – zaczarować drwali, by ci znosili do drewutni więcej polan, otoczyć budynek tarczą lub magicznie go zreperować. To także z ich pomocą wykonamy misje poboczne, za jakie otrzymamy nie tylko elementy ekwipunku, ale i rzadkie zasoby. W kampanii wydarzą się zresztą zadania, podczas których to drużyna zrezygnuje ze wsparcia maluczkich. Słowem: **co bardziej klasyczne RTS-owe scenariusze uzupełni eksploracja podziemi w stylu Neverwinter Nights**. Wątek główny nie będzie może nieliniowy, ale sporo questów okaże się opcjonalnych. Od nas też będzie zależeć, jakich herosów włączymy do drużyny i z którymi frakcjami zdecydujemy się sprzymierzyć. Nic nie stanie na przeszkodzie, by – mimo ludzkiej proweniencji – objąć dowództwo nad elfami czy orkami..

Noc nad Norwidem

Gdy nad marką powiewał sztandar studia Phenomic, spellforce'owe projekty woniały produkcjami Blizzarda. Kolory były żywe, modele postaci odrobinę pokraczne, a budowniczowie radośnie gwałcili architektoniczne proporcje. Nowy dyrektor artystyczny, Raphael Lübke, niewiele jednak robi sobie ze spuścizny serii. Jego zabudowa wygląda egzotycznie, ale trudno odmówić jej wiarygodności. W elfickich miastach królują zielenie, czerwienie i złota upstrzone orientalnymi detalami. Orkowie wznoszą swe niedbałe, plemienne konstrukcje głównie w kamieniu, ludzkie siedziby bardzo przypominają wczesnośredniowieczne miasta. Ale Lübke rozumie, że fantasy to nie tylko ogry i twierdze, ale też kamienie i drzewa. Elementów otoczenia jest zatrzęsienie i wcale nie czuć, by mapy składały się z jakichś przygotowanych zawczasu klocków. Choć kolorystyka stała się chłodniejsza, zespół w udany sposób operuje kontrastami i częstokroć podejmuje próby opowiedzenia za pomocą środowiska niewielkich historii (wypatrujcie drobiazgów w rodzaju szkieletu ukrytego między przęsłami mostu czy kwiatów składanych pod pomnikiem). **W zestawie z fantazyjnymi projektami lokacji dostajemy bodaj najbardziej wertykalne mapy, jakie sprezentowano w obrębie gatunku.** Te wszystkie przepaście, kaniony, góry mają zresztą nieliche znaczenie gameplayowe, bo też dostrzegamy przeciwników wyłącznie, gdy mogliby ich zlustrować nasi podopieczni. By wejrzeć, co znajduje się u podstawy wzniesienia, należy podejść na samą krawędź klifu, a miasto otoczone formacjami skalnymi można niepostrzeżenie zaatakować z flanki.

Spellforce ujmuje pejzażami dźwięków otoczenia, ale przede wszystkim orkiestrowym soundtrackiem, który w dużym stopniu adaptuje się do wydarzeń na ekranie. Ścieżkę dźwiękową nagrano zresztą z użyciem nader różnorodnego instrumentarium – w leśnych ostępach na pięciolinii królują flety, na pustyni bębenków dobiegają afrykańskie bębny. Między górskimi szczytami słyszymy natomiast gongi, mocną perkusję i kobiecy sopran. Na każdą ze scenerii składa się kilka poprzetykanych plamami ambientu kawałków. Muzyka bitewna zależnie od liczby uczestniczących w potyczce jednostek zyskuje bądź traci na tempie i dramatyzmie. W grze znalazły się także partytury ilustrujące eksplorację, motywy charakterystyczne dla poszczególnych postaci czy frakcji. Efektem jest soundtrack rozbuchany, ale i niezwykle spójny. W dodatku udanie komunikujący – przykładowo – kto atakuje bazę i z użyciem jakich sił.

Rewolucja niemiecka

Trzeci Spellforce to buntownik. Ale nie nastoletni mąciciel, co to sączy za szkołą siarkofruta, tupie nóżką i wygraża piąstką w kierunku nauczycieli. **Monachijskie Grimlore Games nie amputuje niczego, za co pokochaliśmy serię, równocześnie pozwalając sobie na niezwykle śmiałe reformy.** A choć to, co pokazali, dalekie było od ukończenia, nowy tytuł już teraz wygląda na produkcję świadomą i solidną. Wątpliwe, by ta akurat rewolucja pożarła własne dzieci. |CDA|

CIESZY

- przystępna, ale wymagająca skupienia rozgrywka
- udanie łączy założenia rolpleja i RTS-a
- bardzo przyzwoita oprawa
- zmiana stylowy i fabularnych założeń

NIEPOKOI

- pozwolono ograć niewielki fragment gry
- wciąż bardzo niewiele wiemy o multi

- PRODUCENT: DICE
- DATA WYDANIA: 21 PAŹDZIERNIKA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA OTWARTE TESTY
- MULTI: DO 64 GRACZY
- WWW.BATTLEFIELD.COM
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!

MULTIPLAYER

BATTLEFIELD 1

On jeszcze nie wie, że zaraz zrobię z niego fajerwerki.

Chaos, dym i dziury w ścianach, czyli Battlefield w pigułce.

Zaraz zrobi się tu niezły młyn.

Czaił się w okopie: **Davy Strange**

Pod naporem głosów graczy stęsknionych za drugą wojną światową DICE poszło na całość i cofnęło się w czasie... do pierwszej. Obawiałem się, że ta zmiana będzie panierką dla odgrzanego kotleta, ale potem uruchomiłem grę i z domu, w którym chciałem się schować przed ostrzałem snajpera, wyjechał czołg. A później było tylko lepiej.

Po ograniu zamkniętej alfy z zaskoczeniem stwierdziłem, że pozostawiła po sobie nieprzyzwoicie duży niedosyt. Od czasów Bad Company 2 żaden Battlefield nie potrafił mnie w sobie rozkochać, ale jeśli w finalną wersję będzie się grało tak samo dobrze, to może i nawet uda jej się przeskoczyć poprzeczkę ustawioną przez Parszywą kompanię.

A mury runą

Mnogość zniszczalnych obiektów imponuje. Jedyna mapa dostępna w alfie naszpikowana jest murami i budynkami, których zdecydowaną większość da się ukruszyć, rozwalić, a przy odrobinie większego zaangażowania – zawalić komuś na głowę. Na deformacje podatna jest też gleba, a w ochoczo powstających w ziemi lejach można się nawet z powodzeniem schować. Styropianowość pola walki intensyfikuje doznania, wyglądając przy tym naprawdę świetnie.

Pole bitwy różni się też w zależności od aktualnie panujących nań warunków atmosferycznych. Te potrafią namieszać – mgła nie tylko ogranicza widoczność piechurów, ale i dotkliwie uprzykrza życie lotnikom. Zrobiło to na mnie tym większe wrażenie, że **choć po kilku rundach mapę miałem już względnie opanowaną, to po zmianie pogody (i kilku zburzonych domach) autentycznie nie mogłem się odnaleźć.** Warto też dodać, że niezależnie od warunków gra wygląda przepięknie.

Jak statki na niebie

Respawnując się, mamy do wyboru więcej niż tradycyjne cztery klasy, bo kierowcy i piloci mają własny ekwipunek zwiększający skuteczność bojową pojazdów. Klawiaturą i myszką samolotami steruje się co prawda tragicznie (żeby nawrócić, trzeba się nieźle namachać), ale mimo tego powietrzne pojedynki dają satysfakcję. Nic nie bawi bardziej niż zestrzelenie wrażego fokkera i obserwowanie, jak spadający ognistym korkociągiem trójpłatowiec wbija się w górujący nad mapą wiatrak.

Ze względu na okres historyczny wszystkie pojazdy są tu całkiem delikatne. W poprzednich BF-ach zawsze wybierałem klasę technika, żeby nie być bezbronnym wobec wszechobecnych czołgów i helikopterów, natomiast tutaj rozgrywka wyglądała pod tym względem na dużo bardziej zbalansowaną. Dość powiedzieć, że **samoloty można znacząco uszkodzić zwykłym karabinem szturmowym!** Często tyle zresztą wystarczy, a to za sprawą systemu zniszczeń, dzięki któremu uszkodzone pojazdy sprawiają problemy ze sterownością. Bieganie bez broni przeciwpancernej nie boli też z tego powodu, że wysokokalibrowe działka rozstawione są dosłownie na każdym kroku, umożliwiając szatkowanie lecących bezczelnie nisko dwupłatowców każdemu.

Flammender Ruhm!

Battlefield 1 to także festiwal ciekawych drobnostek, dzięki którym multiplayer jest świeższym doświadczeniem. Z broniami wyposażonymi w bagnet można szarżować, a po założeniu maski w celu ochrony przed toksycznym gazem nie da się korzystać z przyrządów celowniczych. Gdy zagląda się do budynków z zewnątrz, ich wnętrza są przyciemnione, więc schowanie się w domu daje uciekającemu sporą przewagę taktyczną – oczywiście o ile goniący nie zapuka do drzwi za pomocą czołgu Renault FT-17. Aha, no i wreszcie można wskoczyć do gry bez użycia przeglądarki!

Śmigające tuż nad głową myśliwce, wyjeżdżające wrazze ścianą domu czołgi i żwawo wspinający się na mury żołnierze nadają rozgrywce dynamizmu. Nie jest to może poziom Infinite Warfare, ale **pod względem rozgrywki Battlefield 1 przywodzi na myśl Bad Company 2**, a to najlepsza rekomendacja, jaką mogę dla tytułu z tej serii wymyślić. Wszędobylskie komentarze „RIP CoD" są zdecydowanie przesadzone, ale entuzjazm ich autorów jest dla mnie całkowicie zrozumiały. [CDA]

CIESZY

- ⊞ mnogość zniszczalnych obiektów
- ⊞ narzuca szybkie tempo rozgrywki
- ⊞ piechota nie jest tłamszona przez pojazdy

NIEPOKOI

- ⊟ nie ma tu żadnej rewolucji
- ⊟ fani dodatków do broni i gadżetów będą zawiedzeni

Krwawa forsa

Podobnie jak w Battlefield Hardline nowych pukawek, gadżetów i dodatków nie będziemy zdobywać tylko poprzez wbijanie kolejnych poziomów, ale także za pomocą specjalnej waluty – w tym przypadku obligacji wojennych (warbonds). Modnisie będą musieli obejść się bez możliwości dostosowywania mundurów, natomiast z myślą o niecierpliwych wprowadzono mikrotransakcje.

- PRODUCENT: TURTLE ROCK STUDIOS
- JAK ZAGRAĆ: ZA DARMO NA STEAMIE
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- MULTI: 4 NA 1
- WWW.EVOLVEGAME.COM
- GATUNEK: FPS/AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

Evolve ewoluuje. Behemoth toczy się dalej.

„Potwór przestraszył ptaki"! Uśpić drania!

EVOLVE STAGE 2

Okiem 9kier

Moim zdaniem zmiany wyszły Evolve'owi na gorsze. Decydując się na krótsze, jeszcze bardziej dynamiczne mecze, twórcy stworzyli przyzwoitą grę w berka, ale straciła na tym atmosfera walki z czymś znacznie silniejszym (w przypadku łowców) oraz zaszczucia i zabawy w kotka i myszkę (w przypadku bestii). Szybko też zatęskniłam za innymi trybami, co w połączeniu z „biegnę przez 3/4 meczu" sprawia, że raczej się z Evolve'em pożegnam.

I znów łowi potwory: **enki**

Gwiazda Evolve po piętnastu minutach chwały w ubiegłym roku szybko zaczęła się wypalać wraz z odpływem graczy i przez długie miesiące dogorywała w bólach. Dziś twórcy kładą ją na stół operacyjny, podłączają elektrody, puszczają przez nie ożywczy prąd i oddają swoje nowe monstrum za darmo.

Sedno rozgrywki, gwoli przypomnienia, leży tu w wieloosobowych starciach 4 na 1. Po jednej stronie staje grupka łowców o zróżnicowanych umiejętnościach, po drugiej – potwór. I jest to jedna z niewielu rzeczy, które się przy okazji Stage 2 nie zmieniły. Lista modyfikacji mających na celu przyciągnięcie z powrotem tych graczy, którzy się Evolve'em rozczarowali, a także zupełnie nowych, jest długa i zawiła. Na pewno wszystkich tu nie zmieszczę, ale nic nie szkodzi – bodaj najważniejszą z nich jest to, że **gra jest obecnie dostępna w wersji beta na Steamie jako free-to-play, i to absolutnie – co się po prostu nie zdarza! – bez żadnych mikrotransakcji.** Każdemu polecam się zapoznać z nimi na własną rękę.

Przyspieszona ewolucja

Stage 2 ma się do oryginalnego Evolve'a jak, powiedzmy, Battlefield do Army III. **Rozgrywka stała się szybsza, gonitwy i ewoluowanie potworów krótsze, a pomysły o skradaniu się i subtelniejszej rozgrywce monstrami wyrzucono do kosza.** A kosz przez okno. Z trzydziestego piętra. W jedynym ostałym się trybie – hunt – potwór wciąż ma kilkanaście sekund przewagi nad łowcami, by czmychnąć i zacząć wcinać zwierzątka celem nabudowania pancerza i zapełnienia paska ewolucji. Tym razem jednak pościg niemal zawsze wie, gdzie znajduje się przeciwnik, dzięki planetarnemu skanerowi – klasowej umiejętności trapperów wprost wskazującej kierunek, w który należy się udać. Ułatwione zostało również zamykanie monstra w arenie. Niegdyś mógł to zrobić tylko trapper, a kiedy się pomylił, długi cooldown pozwalał potworowi na radosny popas bez martwienia się o konieczność walki z łowcami. Teraz wystarczy, że którykolwiek z nich jest w zasięgu, by bez pudła zamknąć brzydala w klatce i zmusić go do konfrontacji.

W zamian zato, by mieć więcej szans w pierwszych minutach gry, potwór otrzymał na 1. poziomie dodatkowy punkt rozwoju, dzięki któremu już na początku może wykupić wszystkie cztery umiejki. I, moim wielce nieskromnym zdaniem, bardzo dobrze! **Sam najchętniej jeszcze bardziej ograniczyłbym „berka" po mapie na rzecz częstszych starć, bo to w nich kryje się tu największa frajda.** A co do samych lokacji, dzięki składam twórcom za rozjaśnienie ich i uczynienie bardziej przejrzystymi. Pierwszy raz odpaliłem Stage 2 na dziesięć minut, by tylko rzucić okiem, a wstałem od niego po dwóch godzinach, bo rano miałem na ósmą do pracy.

Burżuj jeden

Jako właściciel poprzedniej wersji gry – czyli jako tzw. founder – mogłem się, przyznam, cieszyć dodatkowymi profitami w grze. Otrzymałem wszystkich wcześniej odblokowanych łowców i potwory, nieco perków i mały worek skinów, a także „kieszonkowe" w postaci 30000 silver keys – jedynej obecnie wewnątrzgrowej waluty, którą można zdobyć tylko poprzez udział w meczach. Mogłem zatem spokojnie dokupić sobie potwory, które wyszły w ramach season passa – Behemotha i Gorgona – oraz brakujących łowców plus po kilka perków do nich (co zdumiewające, wciąż nie da się podejrzeć ich umiejętności w menu – kto to wymyślił?!). Ci, którzy zaczynają od zera, mogą skorzystać z cotygodniowej rotacji postaci, by zgromadzić nieco gotówki. Pomagają przy tym nagrody za levelowanie profilu i codzienne logowanie.

Stara evolve'owa gwardia nie lubi nowej wersji. I nie dziwota. Twórcy odchudzili i „splaszczyli" ukochaną przez nich rozgrywkę. Nie mogli sobie pozwolić na to, by pozostała ona tytułem dla garstki fanów (stara wersja wciąż jest dostępna – w Steamie należy wybrać ją jako „betę" we właściwościach Stage 2). Na razie budują bazę nowych graczy, a gdy będą gotowi i wprowadzą mikrotransakcje (a wprowadzą, tylko nie wiadomo kiedy), wydadzą Stage 2 w pełni – na PC i na konsolach. Na pewno zajrzymy wtedy na planetę Shear ten jeszcze jeden raz. |CDA|

Szybsza, przystępniejsza i całkowicie darmowa.

CIESZY

- **bardziej dynamiczna rozgrywka**
- **większa przejrzystość map**
- **jak dotąd najczystsze free-to-play, jakie jest**
- **wreszcie bogaty zestaw łowców i potworów**

NIEPOKOI

- **ja tam wciąż wolałbym mniej biegania po tych mapach**

- PRODUCENT: S2 GAMES
- DATA PREMIERY: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 100 ZŁ)
- OPŁATY: PŁATNY KLIENT
- WWW.SAVREZ.COM
- GATUNEK: AKCJA/RTS

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

SAVAGE RESURRECTION

Ze stadem bezgłowych kurczaków biegał: **Cursian**

Wyobraź sobie RTS-a, w którym wydajesz polecenia żywym ludziom, a nie bezdusznym, niewolniczo posłusznym jednostkom. Posłuchają i będą karnie wydobywać surowce czy zignorują twoje światłe przywództwo i pognają strzelać do wszystkiego, co się rusza? Kto wie. Grunt, że zawsze możesz cisnąć koronę w kąt, chwycić za topór i dołączyć do rzezi.

Miotacz ognia kontra kusza. Już po nim.

Typowa gra z randomami – forteca pod obstrzałem, a obrońcy się wylegują.

Brzmi intrygująco, ale pomysł nie jest wcale nowy. Resurrection to już trzecie podejście do tematu, a oba poprzednie nie skończyły się najlepiej. Mówi się, że nieustanne powtarzanie tych samych działań w nadziei, że dadzą inny rezultat, to kwintesencja szaleństwa, ale ludzie z S2 Games postanowili mimo wszystko spróbować. Efekt jest całkiem obiecujący, choć wciąż daleko mu do ideału.

Praca, praca!

Potyczki w Resurrection toczą się w formacie 12 na 12, przy czym **w każdej drużynie jeden z graczy wciela się w dowódcę, a pozostali w różnego typu jednostki**. Celem meczu jest zniszczenie twierdzy przeciwnika, a dążą do tego dwie zróżnicowane rasy. Bestie to piekielnie szybcy, mobilni mistrzowie walki wręcz, a atutem ludzi są potężne, precyzyjne spluwy dalekiego zasięgu.

Zabawa w fotelu lidera przypomina klasycznego RTS-a. Dysponując widokiem z lotu ptaka, masz za zadanie nadzorować pole bitwy, ostrzegać kompanów przed posunięciami przeciwnika oraz zachęcać ich do skupiania ataków w danym punkcie lub wzmocnienia linii obrony w innym. Przede wszystkim musisz jednak dbać o to, by gospodarka twojej frakcji miała solidne podstawy. Przy pomocy dziesięciu robotników oraz tych graczy, których chwilowo opuścił szał bitewny, gromadzisz minerały, budujesz wieżyczki obronne oraz rozwijasz technologie. Bez ciebie kumple będą skazani na podstawowe rodzaje wojsk i prymitywną broń. Jeśli jednak przyłożysz się do roboty, będą mogli pokierować potężnymi gigantami oblężniczymi, leczącymi szamanami lub chwycić w łapki miotacze ognia i granatniki. Problem polega na tym, że **w praktyce rola dowódcy jest wyjątkowo nudna i niewdzięczna**. Z uwagi na słabiutkie projekty map nie ma co kombinować z kreatywnym rozłożeniem budynków, bo najskuteczniejszą metodą jest zazwyczaj poutykanie ich jeden przy drugim i otoczenie nieprzekraczalnym murem z wież strażniczych. Po którymś z kolei meczu rozbudowywanie bazy zaczyna zwyczajnie męczyć, a rozkazy to i tak tylko teoria, bo wszyscy mają je w nosie. Nie dziwi więc, że stołek szefa zazwyczaj zajmuje głupiutka AI.

Rżnij i szarp!

Drugie oblicze Resurrection to prosta gra akcji. O ile lider opracował wcześniej właściwą technologię, a ty masz w kieszeni odpowiednią ilość złota (otrzymujesz je za udział w bitwie), możesz wybrać jedną z sześciu jednostek, dobrać jej broń i przedmioty, a następnie osobiście ruszyć do boju. W teorii powinno się balansować skład, bo postacie oblężnicze znakomicie zajmują się wieżami, wojownicy świetnie eliminują wrogów, a dzięki wsparciu medyków wszyscy oddychają nieco dłużej. Każdy, kto grał w życiu w choć jedną sieciówkę, może sobie jednak wyobrazić, że zwykle ma to niewiele wspólnego z rzeczywistością. Większość graczy wybiera najgroźniej wyglądającego woja, chwyta najmocniejszą z dostępnych spluw i rusza na wroga, by po chwili paść na pyski obrzucić towarzyszy stekiem wyzwisk. Najbardziej cierpi na tym sama rozgrywka, bo **zamiast niebanalnego połączenia strategii z grą akcji otrzymujemy średnio zajmującą klepaninę z zaburzonym balansem** (patrz: ramka). Kłopotów nastręcza również sterowanie częścią oddziałów. Facet, który odpowiada za model jazdy łazika ludzi, powinien natychmiast otrzymać wymówienie w trybie noga, rzyć, brama. Człowieku, tym się nie da grać!

Na poprawę niedoróbek jest masa czasu, bo twórcy nie narzucili sobie ścisłego terminu premiery. Paradoksalnie kluczową bolączką Savage Resurrection jest jego największa zaleta: nietypowe założenia. To po prostu jeden z tych tytułów, o których znacznie lepiej się czyta, niż się w nie gra. Owszem, w idealnych warunkach, przy zgranej ekipie, zabawa mogłaby być przednia, ale coś mi mówi, że raczej nie uda ci się zgromadzić jedenastu narwańców, gotowych wyłożyć na ten tytuł po stówce, a potem regularnie spotykać się na wspólne partyjki. Na razie wszystko wskazuje na to, że S2 popadło jednak w obłęd. |CDA|

CIESZY

- świetne założenia...

NIEPOKOI

- ...które kiepsko sprawdzają się w praktyce
- słabiutki balans

Zaburzona równowaga

Przed autorami jeszcze sporo roboty. Przede wszystkim powinni zastanowić się nad znerfieniem Bestii. Kilkumetrowe, superszybkie skoki połączone z ogromnymi obrażeniami w walce wręcz właściwie uniemożliwiają nieruchawym homo sapiens skuteczną obronę na początkowym etapie zabawy. Potem problem zaczynają stanowić kiepskie projekty broni: część z nich jest kompletnie bezużyteczna (np. granatnik), podczas gdy inne powinno się nieco przytemperować.

- PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: TRUDNO POWIEDZIEĆ
- JAK ZAGRAĆ: ŚCIĄGNĄĆ KLIENTA ZE STRONY AW.MY.COM
- OPŁATY: FREE-TO-PLAY, EWENTUALNIE KONTO PREMIUM ZA OK. 45 ZŁ/MIES.
- AW.MY.COM/PL

- GATUNEK: AKCJA/MMO

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

ARMORED WARFARE

Polska Puma sprawdza się w każdych warunkach.

Jak zwykle w czołgach – jak ty widzisz, to ciebie widzą. ;)

Rozbija się PL-01: **gem**

Wiele, wiele wody wylaliśmy w redakcyjnych tekstach od naszych ostatnich bojów w Armored Warfare – tej wciąż drugiej grze o czołgach. Pretekstem, by wrócić, była dla nas łatka 0.15. Powodem, by zostać na dłużej – wciąż świeża 0.16.

Z wielu powodów 0.15 była nadzwyczajna – przykładowo to właśnie w niej pojawiły się pierwsze pojazdy dziesiątego poziomu. Dla Polaków jednak była przełomowa przede wszystkim dlatego, że wtedy w Armored Warfare zawitał kolejny, po czwartopoziomowej BWP Pumie, polski czołg – prototypowy PL-01. Projekt OBRUM-u sklasyfikowany jako czołg lekki stanowi przy tym jak dotąd jedyny topowy pojazd tej klasy w grze! W paradzie dziesiątek towarzyszyły mu cztery czołgi podstawowe: T-14 Armata – prototypowy następca rosyjskiego T-90, Leopard 2A7-140 – ostatnie wcielenie znakomitego niemieckiego MBT z armatą 140 mm, ale także kolejne wersje rozwojowe amerykańskiego Abramsa – XM1A3 i brytyjskiego Challengera 2, który w grze przedstawia się jako jednostka testowo-rozwojowa ATDU. Listę zamyka kołowy pojazd wsparcia – francuski SPHINX, czyli Secret Project for High Intensity and New Conflicts. Nikt tak nie lubi żartować jak wojskowi, nie?

Ewolucja rewolucji

Patch 0.16 jest mniej rewolucyjny, ale wcale nie mniej ważny. Jego zadaniem jest nie tylko kontynuować remont rozpoczęty w 0.15, ale także dać graczom powody, by się logowali i grali. Najważniejszy z nich to ten, że w Armored Warfare **pojawił się system łupów** – skrzynek z wyposażeniem pięciu poziomów jakości: stalowym, z brązu, srebrnym, złotym i platynowym. Gracz otrzymuje je w nagrodę za dobre sprawowanie, czyt. wyniki, wewnątrz zaś kryją się skarby losowane w trakcie typowej dla gier free-to-play animacji otwierania skrzynek/talii/czegokolwiek. Skarbem może być gotówka, bonusy do reputacji, materiały eksploatacyjne (apteczki, narzędzia itp.), ale także nowe w grze odznaczenia i wzmocnienia. Te pierwsze działają w trakcie jednej bitwy, zwiększając procentowo, w zależności od jakości samego odznaczenia, zdobywane doświadczenie, reputację i kredyty. Co ciekawe, możliwe jest jednoczesne używanie nawet pięciu takowych – po jednej w każdej kategorii. Drugim bonusem są 12-godzinne minipremium, czyli wzmocnienia, które z kolei można odpalić maks. dwa naraz – przy czym to drugie w slocie otwieranym za kilkanaście sztuk lokalnej waluty premium.

Kolejną ważną, choć kosmetyczną, nowością jest system wizualnych komunikatów w trakcie bitwy, dających feedback do wykonywanych akcji. Pogrupowano je kolorystycznie – czerwone odnoszą się do uszkodzeń i zniszczeń, pomarańczowe do asysty, żółte do wykrywania, a niebieskie do zaliczania misji. Ponownie też zostało podkreślone znaczenie najbardziej chyba unikatowego aspektu Armored Warfare, czyli pełnoprawnego trybu PvE, pozwalającego efektywnie zbierać doświadczenie i gromadzić kredyty wyłącznie w bitwach kooperacyjnych. Do dwóch nowych scenariuszy PvE z 0.15 dołączyły trzy kolejne. Poprawiono także nagrody za dzienne wyzwania – teraz już zaliczenie jednego z trzech daje bonus w postaci 150 tys. kredytów (następne – odpowiednio brązową i srebrną skrzynkę). To oznacza, że warto logować się nawet na chwilkę, bo nawet jedna bitwa pozwoli szybciej zarobić na swoją pierwszą dziesiątkę, a potem zgromadzić gotówkę na horrendalnie drogie jej usprawnienia i wyposażenie.

Czołgiści do maszyn!

0.16 wprowadziła też **wreszcie nowe pojazdy, w tym także dziesiątkę** – kolejną Armatę T-15 HIFV oraz pierwszy pojazd premium ósmego poziomu, chiński niszczyciel czołgów PTL-02. (Uwaga, w dniu Bastylii w grze pojawił się również ósmopoziomowy niszczyciel francuski AMX 10 RCR). Mam nadzieję, że dzięki nim znajdzie się więcej chętnych do gry na wysokich poziomach, bo jak na razie próby ogrywania PL-01 wiążą się z nawet kilkuminutowym oczekiwaniem na mecz. Czekam też na obiecane przez twórców kolejne umilenia tej wciąż drugiej gry o czołgach. Tymczasem zaś – do maszyn! |CDA|

Nowe uaktualnienia dają nowe powody, by logować się i grać.

CIESZY

- to wciąż jeden z najlepszych free-to-playów na rynku
- pełnoprawne PvE pozwalające grać tylko przeciw AI
- nowy system nagród za wyniki w PvP i PvE
- świetna, wciąż polepszana oprawa

NIEPOKOI

- długie czasy oczekiwania na grę na dychach

Katalog opłat

W metryczce każdej gry obok hasła „opłaty" znajdziecie lakoniczną informację o tym, co można kupić za złotówki. Poniżej kilka słów wyjaśnienia.

kosmetyka – skórki i inne elementy wizualne
szybszy rozwój – pozwala odblokować coś od razu zamiast zbierać wewnątrzgrową walutę
wygoda – to, co wpływa na komfort gry, ale nie jest niezbędne, np. dodatkowy slot na postać lub miejsce w plecaku
dające przewagę – pay-to-win, w którym można kupić np. lepszą broń, niedostępną dla niepłacących
dostęp do dodatków fabularnych – dostęp do rzeczy, których nie da się odblokować bez płacenia

PRZEGLĄD FREE-TO-PLAY

Kocha, nie kocha: **Redakcja**

Debiut Evolve – zatytułowanego teraz Evolve Stage 2 – w modelu free-to-play, na razie w fazie beta, to dobry moment, by ponownie przyjrzeć się tej coraz popularniejszej części rynku. Niektóre z poniższych gier wystartowały jako pełnoprawne tytuły, inne od początku pozwalały grać za darmo, wyciągając z graczy drobne, niewymagane do zabawy sumy. Łączy je to, że przynajmniej na chwilę podbiły nasze serca – sprawdzamy, jak prezentują się po miesiącach, a nawet latach od premiery.

LEAGUE OF LEGENDS

OCENA 10

PC MOBA OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

DO DZIŚ pamiętam, jak 3,5 roku temu enki (który poparł dychę!) rozłożył przede mną mapę Summoner's Rift i zaczął mi wykładać teorię – tu nexus, tu trzy linie, tu wieże, tu Smok, tu Baron, tu czerwony i niebieski buff, tutaj idzie zwykle strzelec ze wsparciem... W międzyczasie miałam styczność z mnóstwem innych Mob, ale żadna prócz LoL-a nie porwała mnie na tyle, bym miała ochotę spędzić w niej dłużej niż chwilę, kilka dni czy tygodni. (Infinite Crisis miał szansę, ale niestety umarł). Riot nieustannie pracuje nad nową zawartością (unikatowymi, dopracowanymi postaciami, skórkami, eventami), wciąż modyfikuje i balansuje rozgrywkę. **To naprawdę dobry moment na powrót, zwłaszcza że do gry wprowadzono poziomy maestrii bohaterów**, możliwość grania meczów rankingowych w mniejszej ekipie i Warsztat hextech pozwalający na odblokowywanie za darmo losowych skórek. Jest ślicznie, klimatycznie i wciąż niesamowicie grywalnie – to bez dwóch zdań najlepsza MOBA, z jaką miałam przyjemność obcować, i jedna z najważniejszych, jeśli nie najważniejsza gra mojego życia. *[9kier]*

OCENA 9

HEROES OF THE STORM

PC MOBA OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ

TRZEBA przyznać, że Blizzard dba o swoje dziecko i nie daje o nim zapomnieć. Niedawno wprowadzono poważne zmiany w systemie rankingowym (oficjalnie wystartował pierwszy sezon), dzięki czemu gracze są nieco lepiej dobierani w grupy o zbliżonym poziomie umiejętności. Regularnie – co trzy, cztery tygodnie – pojawiają się nowi bohaterowie. W chwili, gdy to piszę, jest ich już 54, a pośród debiutantów znaleźli się między innymi Artanis, Xul (nekromanta z Diablo II) oraz Medivh. Ponadto gracze mogą mierzyć się na trzech nowych mapach, przy czym jedna z klasycznych, Nawiedzone Kopalnie, została czasowo usunięta. **Najważniejszą cechą HotS-a jest fantastyczna przystępność.** Nie ma tu sklepu, liczba dostępnych buildów jest raczej niewielka, a weterani tytułów Blizzarda z miejsca wyczują większość herosów – każdy, kto grał w Warcrafta III, wie przecież, czego spodziewać się po Muradinie lub Malfurionie. Jeśli szukacie przyjemnej, niewymagającej zbędnej napinki zabawki na lato, to szczerze polecam. Sam gram w to niemal codziennie. *[Cursian]*

OCENA 7

WILDSTAR

PC MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

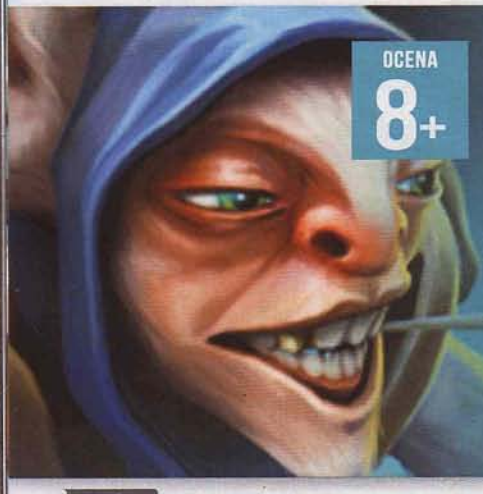
OSADZONE w konwencji SF MMO Carbine przebyło częstą drogę od subskrypcji do modelu free-to-play i teraz tym bardziej warto się nim zainteresować. Jest ładniutkie, ma **przyjemny i rozbudowany crafting, dynamiczną walkę, głęboką personalizację** bohaterów, ciekawy system specjalizacji, garść przesłodkich petów i przyzwoitą monetyzację, a przede wszystkim pozwala na zbudowanie i dekorowanie domu na własnej posesji. Po dwóch latach od premiery rozważam powrót na wakacje. *[9kier]*

OCENA 8

SMITE

PC, PS4, XBO MOBA OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ

PRODUKCJA ościerających się bogach odniosła na tyle duży sukces, by po PC zagościć na XBO i świeżo na PS4. Dziś tytułem **warto się zainteresować zwłaszcza na konsolach**, gdzie o dobre free-to-playe wciąż jeszcze trudno. Na początku przychodzi się zmierzyć ze złożonym, jak na padowe standardy, systemem sterowania uwzględniającym m.in. rzucanie czarów, kupowanie przedmiotów i używanie artefaktów. Zapewniam jednak, że postępy czynione przy opanowywaniu gry są od razu widoczne i satysfakcjonujące. *[enki]*



OCENA 8+

DOTA 2

PC MOBA KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ

DRUGA najpopularniejsza po LoL-u MOBA nie bez powodu zasłużyła sobie na miano najtrudniejszej. Zgon bohatera to nie tylko nudne oczekiwanie na respawn i doświadczenie dla wrogów, ale też utrata większej części zgromadzonego złota, co znacząco opóźnia kupno lepszego ekwipunku. Efekt kuli śnieżnej, gdzie przegrywający przegrywają coraz bardziej, jest tu bolesną rzeczywistością. Pozostanie przy życiu jest wielokroć ważniejsze od zdobywania gruntu. Zdolność skutecznego last hitowania wrogich i ubijania własnych osłabionych creepów i wieżyczek (żeby odmówić przeciwnikom doświadczenia i złota) to wymóg, a nie opcja. **Decydujące starcia zwykle są krótkie i brutalne, a zwycięstwo wymaga doskonałej pracy drużynowej oraz dobrej znajomości buildów.** Wspomnieć tu trzeba Invokera, który ma aż 14 (sic!) umiejętności, a jego czary wymagają samodzielnego „utkania". Sporą zaletą Doty 2 jest jej podejście do mikropłatności. Gra już na starcie oferuje wszystkich 111 herosów całkowicie za darmo. Kasę wyłożą tylko ci, którym marzą się nowe skiny czy voice packi. *[Szoki]*

WARFRAME

PC, PS4, XBO AKCJA OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

GRA(J)NDFEST o kosmicznych ninja autorów Dark Sectora po latach wciąż ma się znakomicie. To przede wszystkim co-opowa produkcja, w której gracze szturmują proceduralnie generowane poziomy, by zbierać sprzęt i kasę. Po to, oczywiście, by w następstwie szturmować nieco trudniejsze poziomy w poszukiwaniu nieco lepszego sprzętu i odrobinę większej kasy. **Przy tytule utrzymuje graczy spora, nabudowana przez lata głębia** i ilość zawartości – w tym liczba warframe'ów, możliwości ich personalizacji, zadań, czasowych eventów itp. Gra się w to bezstresowo – wrogów jest sporo i padają relatywnie szybko, więc produkcja jednocześnie zaspokaja potrzeby wywierania nieskrępowanej przemocy oraz poczucia nieustannego progresu (przynajmniej poprzez daną mapę, bo Warframe znany jest z tego, że aby dochrapać się do ciekawego sprzętu, trzeba spędzić przy nim sporo czasu). Jest również możliwość gry PvP, łącznie ze świeżym „sportowym" trybem Lunaro przypominającym nieco Rocket League. Coś w stylu Destiny, ale powiadają, że lepsze. *[enki]*

ARCHEAGE

PC MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

GRACZ wspina się na wielką górę, żeby odkryć ukryte, niestrzeżone uprawy bananów zostawione tam przez innego gracza, zbiera plony i ucieka, ale zostaje wykryty. Wzbija się więc w powietrze przy pomocy paralotni, właściciel bananów podąża za nim i atakuje go podczas lotu. Lądują w pobliżu plaży, gdzie kilka osób pobudowało sobie domy, biegną w stronę wody i wskakują do swoich statków. Odbywa się mała bitwa na morzu, którą przerywa atak krakena. Obaj giną. Aha, nie wspomniałem, że w ArcheAge'u **można nie tylko nabić maksymalny level, nie zabijając ani jednego potwora**, albo założyć wielką gildię kupców trzęsących ekonomią serwera, ale też – od niedawna – uformować własny naród. Pytania? *[spk]*

PLANETSIDE 2

PC, PS4 MMOFPS OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

JEŻELI jest coś, czego wciąż za mało mi w grach, to dynamiczne pola walki, na których fronty przesuwają się w czasie rzeczywistym, a akcja wędruje z jednego końca mapy na drugi. W PS2 takich map jest pięć, **sama gra zaś to futurystyczny Battlefield**, w którym co jakiś czas można wbić się w potężny egzoszkielet. Społeczność graczy jest niezmiennie żywa, formułą rozgrywki zaś zachęca do organizowania spontanicznych, kilkunastoosobowych rajdów na pozycje wrogów. *[enki]*

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

PC MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, DODATKOWA ZAWARTOŚĆ FABULARNA, WYGODA

OD CZASU, gdy ostatni raz odwiedziłem mojego najemnika, minęło ładnych parę lat, więc nic dziwnego, że „trochę" się od tego czasu zmieniło. Łącznie wydano już trzy duże dodatki fabularne, oferujące nowe planety, zadania, flashpointy itd. Wprowadzono nieco inny system talentów, a maksymalny poziom postaci zwiększono do 65. Niegdyś mówiło się, że TOR to najlepsze singlowe MMO w historii, bo o ile ze względu na niebanalną fabułę i w pełni udźwiękowione dialogi proces levelowania był arcyciekawy, to endgame zawodził odtwórczością i skromnymi rozmiarami. Jeśli wierzyć aktywnym graczom, to niewiele się w tej kwestii zmieniło, ale mimo to warto wymaksować choć jedną postać, bo naprawdę czuć tutaj ducha KotOR-ów. Szkoda tylko, że **w tym przypadku F2P należy traktować raczej jako wyrośnięte demo niż realną alternatywę**, gdyż na dłuższą metę zabawa bez abonamentu przypomina żucie gwoździ. Brak dostępu do dodatków fabularnych, nisko zawieszony limit maksymalnej liczby kredytów, zmniejszona liczba pasków szybkiego dostępu... – osiwieć można. Z drugiej strony 30 zł to przecież nie majątek. *[Cursian]*

HEARTHSTONE

PC, ANO, IOS KARCIANKA OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ

W PROSTYCH zasadach karcianki Blizzarda nie przewidziano np. rzucania czarów w turze przeciwnika, a mnóstwo kart – w tym najnowsze, z pełnego lovecraftowskich macek dodatku Przedwieczni Bogowie – generuje efekty kompletnie przypadkowe, np. transformując nasze stwory w losowe bestie, także takie szkodzące właścicielowi. I choć szlag człowieka trafia, gdy przegrywa przez taki rzut kością, gry są zazwyczaj na tyle krótkie, że można to przeboleć. Ekspresowa rozgrywka pasuje zresztą do starannie wykonanej wersji mobilnej – nawet na czterocalowym ekranie da się w HS-a grać dość wygodnie. Hearthstone zajmuje czwartą pozycję na Twitchu, pule nagród na zawodach regularnie wynoszą kilkadziesiąt tysięcy dolarów, a ograniczenie listy kart legalnych turniejowo do tych z ostatnich dwóch lat powinno zapewnić świeżość używanych decków. **Na dłuższą metę trudno jednak o grę bez kupowania paczek kart** lub zapewniających nowe zaklęcia przygód dla jednego gracza *[Monk]*

WORLD OF TANKS

PC | MMO/AKCJA | OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

DZIEŁU białoruskiego Wargamingu stuknęło niedawno pięć lat, jednak zdaje się, że to dopiero początek jego wielkiej przygody. World of Tanks **to taktyczna zręcznościówka rozgrywana w drużynach do 15 osób przy użyciu broni pancernej z lat 30. do 60. ubiegłego stulecia**. W grze obecnie jest już ponad 400 modeli czołgów, niszczycieli i dział samobieżnych pogrupowanych w dziesięciopoziomowych drzewkach narodowych – niemieckim (Tygrys!), sowieckim (Rudy!), amerykańskim (Sherman!), brytyjskim (Cromwell!), francuskim, a nawet chińskim, japońskim i od niedawna czechosłowackim, a jeszcze w tym roku pojawić się ma szwedzkie. Ich boje toczą się na ponad 40 mapach, co przy uwzględnieniu wszystkich zmiennych (wymieszane armie, różnice skilla graczy) sprawia, że każde ze starć pozostaje świeże i niepowtarzalne. Ja sam **kocham nienawidzić WoT-a od blisko trzech lat, grając średnio – o rany – ponad 20 bitew dziennie**. Zgadnijcie też, kto najbardziej w redakcji chciał magazyn Świat Czołgów. ;) *[gem]*

GUILD WARS 2

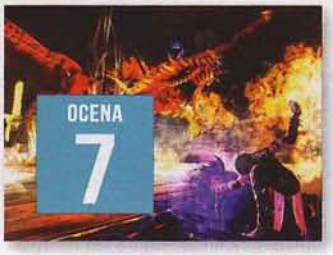
PC | MMORPG | OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

NIE ZNAM sieciowego erpega atrakcyjniejszego dla nowych graczy. **Eksplenie i eksploracja w GW2 nie mają sobie równych** – zazdroszczę tym, których dopiero czeka zgubienie drogi w zalanych katakumbach pod Askalonem, zachwyt nad zieloną panoramą Kryty, dotarcie do szczytu jumping puzzli zawieszonych sto metrów nad lawą i pierwsze oblężenie zamku w trybie world vs. world. Wszystko to jednak mogłem napisać już cztery lata temu. Bo choć po grób jestem wdzięczny ArenaNet za rezygnację z gatunkowych klisz (widowiskowa walka nie wymaga wyspecjalizowanych tanków i healerów, grind służy tylko celom estetycznym, w PvP każdy ma równe szanse), na myśl o tempie pracy studia zaciskam pięści. Panowie lubią ględzić o działaniach na rzecz szybszego dodawania nowej zawartości, ale idzie im marnie – od czasu ubiegłorocznej premiery Heart of Thorns, osadzonego w wielopiętrowej dżungli pierwszego (!) dużego rozszerzenia, głównymi świeżynkami były kolejne skrzydła raidu. Większa aktualizacja miała trafić na serwery w dniu premiery tego wydania CDA, ale czego by nie zawierała – jeśli dotąd w GW2 nie grałeś, miną tygodnie, nim zaczniesz się nudzić.. *[Monk]*

TERA

PC MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

TERĘ można lubić za dopieszczone projekty postaci i ich animacje. Za zachwycające, barwne plenery. Za liczbę ras i klas i przyjemne levelowanie. Zawsze będę miał do niej słabość ze względu na **dynamiczny, oparty na kombinacjach i skillshotach system walki**. On sam wystarczy mi do tego, by, nie bawiąc się w zawiązywanie znajomości czy innych onlajnowych pierdół, grać sobie w Terę jak w potężnego hack'n'slasha. *[enki]*



NEVERWINTER

PC, PS4, XBO MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA, HIGH-END

NAJWIĘKSZA zaleta to Dungeons & Dragons i Forgotten Realms, tandem, na którym wychowała się większość pecetowych fanów RPG-ów. Mimo to wersja komputerowa wielkim hitem nie była, a sytuację pogarszali sami twórcy, coraz bardziej utrudniający życie osobom, które chciałby konsumować high-end bez płacenia. Tytuł jest jednak nadal bardzo popularny na XBO, a 19 lipca rozpoczął podbój PS4. *[Al]*

LORD OF THE RINGS ONLINE

PC MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

PODOBNIE jak w momencie premiery, w Lord of the Rings Online warto grać przede wszystkim ze względu na **bogaty świat Tolkiena, który został tu całkiem nieźle odtworzony**. Poza tym gra trzyma się na rynku już od prawie 10 lat i do 2013 otrzymywała duże rozszerzenia. Do teraz regularnie pojawiają się aktualizacje poszerzające endgame, a licencja gry została przedłużona do 2017. No i jeszcze jedno: inne MMO może pozwalają wziąć udział w dużych starciach, ale żadna nie jest bitwą o Helmowy Jar. *[spk]*

TEAM FORTRESS 2

PC, X360, PS3 FPS OPŁATY: KOSMETYKA

WYSTARTOWAŁ jako buy-to-play, by ostatecznie w 2011 roku przejść na model F2P, zasypując nas przy okazji masą mikropłatności (wszędzie te czapki!), craftingiem czy wyszukiwarką serwerów. Od tego momentu Valve wypuszcza co kilka miesięcy aktualizacje (niektóre płatne) zawierające nowe tryby gry, kampanie, bronie, mapy, achievementy i znajdźki. Jednak od ponad pół roku produkcja nie doczekała się żadnego sensownego update'u, a dopiero konkurencja w postaci Overwatcha sprawiła, że twórcy przebudzili się ze snu zimowego i zapowiedzieli w końcu tryb rankingowy wraz z nowymi mapami, rangami, matchmakingiem i tytułami do odblokowania. Obecnie produkcja wydaje się bardzo chaotyczna: **mnogość trybów gry, możliwości, broni i znajdziek na początku bardzo przytłacza**. Nowym graczom, wbrew temu, co radzi sama gra, polecam zmierzyć się na mapie 2Fort w klasycznym trybie: tam poznacie kwintesencję rozgrywki i zrozumiecie, dlaczego mimo upływu lat TF2 wciąż niesamowicie bawi. *[Bastian]*

PATH OF EXILE

PC HACK'N'SLASH OPŁATY: KOSMETYKA, WYGODA

DARMOWE Diablo III, jakiego społeczność nie dostała w grze Blizzarda w dniu jego premiery. Mroczna opowieść, która czeka **zarówno na solistów, jak i chętnych do kooperacji**. Wyróżnia się rozbudowanym systemem rozwoju bohatera w postaci potężnego drzewa umiejętności, a także aktywnych skilli zaszytych we wsadzanych do sprzętu klejnotach. Dziś graficznie trąci myszką, ale wciąż dzielnie trzyma klimat retrosiekania, a twórcy nie ustają w jej rozbudowie. *[enki]*

MIGHT AND MAGIC: DUEL OF CHAMPIONS

OCENA 7

PC MMORPG OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ

AŻ PRZYKRO patrzeć, jak zdziadział ten tytuł. Niemal planszówkowe machinacje w obrębie pola walki, gdzie jak w mało w której karciance liczy się przemyślane rozmieszczanie stworów w rzędach i względem siebie, zróżnicowani bohaterowie, którzy pozwalają wybrać otrzymany w danej turze surowiec, szczypta zdrowego chaosu dzięki wspólnemu stosowi kart z obu talii, szóstka ładnie zilustrowanych frakcji hirołsowych, kampania solo – wszystko to Ubisoft cisnął w kąt. Aktualizacji i turniejów brak, strona i forum leżą odłogiem, więc korzystajcie, póki choć serwer stoi. *[Monk]*

WORLD OF WARSHIPS

OCENA 7

PC MMO/AKCJA OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, WYGODA

OKRĘTY Wargamingu powoli nabierają wody, co smuci mnie niezmiernie, ale nie na tyle, żeby nie móc wskoczyć do gry po przerwie i w kilka sekund znaleźć mecz. To zręcznościowa gra o iście „turowym" tempie, w której dywizjony składające się z niszczycieli, krążowników, pancerników i lotniskowców z (szeroko pojętego) okresu II wojny światowej walą do siebie z ogromnych dział, szczują torpedami, wykonują kilometrowe nawroty i starają się przy tym wszystkim nie wpaść na skały. Coś dla tych, którzy preferują bardziej wytężoną pracę mózgiem niż nadgarstkiem. Jest przy tym jeszcze ładniejsza niż w dniu premiery (dodano m.in. zmienną pogodę), a zestaw jednostek japońskich i amerykańskich powiększył się o (może i cieńszych, ale wciąż...) przedstawicieli flot niemieckiej i sowieckiej. Gościnne występy notują również Brytyjczycy, a także kosztująca całe 96 zł ORP Błyskawica. Dla fanów morskich klimatów na Steamie czeka też chińska zrzynka, Steel Ocean, która – sam to sprawdziłem – robi kilka rzeczy lepiej od dzieła Wargamingu. Tylko brzydka jest jak noc. *[enki]*

MOBILNE

VAINGLORY

AND, IOS MOBA OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, KOSMETYKA

TRUDNO zrobić dobrze Mobę na ekrany dotykowe, ale studiu o przepięknej nazwie Super Evil Megacorp najwyraźniej się to udało, bo gra została ciepło odebrana i nadal cieszy się dobrą opinią. **Fajny design postaci i mądrze przemyślane mapy, ciągłe wsparcie** i rozwój gry, gameplay dostosowany do platform mobilnych, a nie tylko „przetłumaczony" z dużych Mob. Aha: najlepiej gra się, kiedy drużyna połączona jest lokalnie. W przeciwnym razie można napotkać małe problemy z łącznością... co niestety dotyczy chyba każdej Moby na mobilkach. *[spk]*

INGRESS

AND, IOS AR MMO OPŁATY: WYGODA, SZYBSZY ROZWÓJ

DO CZASU Pokémon Go najpopularniejsza gra z kategorii „biegaj po prawdziwym świecie z komórką w ręku, potykając się, i staraj się nie rozładować baterii". **Ingress polega na przechwytywaniu portali w kluczowych miejscach na całym świecie** (udając się tam osobiście) i łączeniu ich w trójkątne obszary kontrolowane przez frakcję, do której należymy. Za wykonywane akcje zbieramy punkty akcji (AP), a wokół nich skupiona jest większość systemu progresji. Są też misje (odwiedzanie zestawu konkretnych punktów), za które zdobywa się medale. *[spk]*

HEROES OF ORDER & CHAOS

AND, IOS, WIN MOBA OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, KOSMETYKA

CO ROBI Gameloft, kiedy „przemijają czasy MMO" i „wszyscy przerzucają się na Moby"? Robi własną Mobę... w świecie swojego MMO. Heroes of Order & Chaos było jedną z pierwszych (jeśli nie pierwszą „prawdziwą") grą z tego gatunku na platformach mobilnych, więc można jej wybaczyć, że **nie przełamuje w żaden sposób schematów**, które kojarzą się choćby z League of Legends. Do wyboru mamy 57 postaci – co tydzień zmienia się szóstka, którymi grać można za darmo, ale za drobną opłatą odblokować da się też dowolnego bohatera na zawsze. Dostępne są mecze 3v3, 5v5 oraz „steampunk 5v5" w kilku różnych trybach – w tym fun mode, gdzie dostajemy losowego bohatera i bawimy się w meczu 3v3 z mniejszymi cooldownami i skillami, które nie zużywają many. *[spk]*

CLASH ROYALE

AND, IOS KARCIANKA/TOWER DEFENSE/MOBA OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ

POŁĄCZENIE strategii, karcianki, tower defense i Moby. **Arenę cały czas widzimy w całości.** Gracze mają po trzy wieże. W środkowej siedzi król, w dwóch po bokach leżą korony (koronę dostajemy po zniszczeniu wieży). Wygrywamy po upływie kilku minut, jeśli mamy więcej koron niż przeciwnik lub zniszczyliśmy wieżę, w której siedział jego król. Walczymy kartami jednostek, które przyzywać możemy przy pomocy uzupełniającego się paska eliksiru. A skoro karty, to budowanie talii. Uzależniające. *[spk]*

WORLD OF TANKS BLITZ

OCENA 8

AND, IOS, WIN MMO OPŁATY: KOSMETYKA, SZYBSZY ROZWÓJ

„WORLD of Tanks na smartfonach" mogłoby oznaczać mobilny spin-off, który nie miałby nic wspólnego z prawdziwymi Czołgami. Ale nie oznacza: **Blitz to pełnoprawny WoT**, dostosowany oczywiście do urządzeń z ekranami dotykowymi, ale jak najbardziej grywalny. Rozgrywamy mecz 7v7, a naszym celem jest utrzymać punkt centralny przez 100 sekund lub zniszczyć jednostki wroga. Po mapach jeździmy oczywiście czołgami – dostępnych jest ponad 200 maszyn o różnych barwach narodowych. Nie musimy też grać w pojedynkę, bo gracze łączyć się mogą w klany. *[spk]*

AGAR.IO, SLITHER.IO

OCENA 7

AND, IOS, WEB MMO? OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, KOSMETYKA

NIEJEDEN fan MMO obraziłby się, gdyby nazwać te gry przedstawicielami gatunku – możemy więc zgodzić się, że to **tytuły czerpiące elementy z MMO i gier arcade**, w których liczy się żyłowanie wyników, a śmierć przychodzi często i jest ostateczna. W agar.io sterujemy małą kulką, która zjada mniejsze kulki, staje się coraz większa i powoli zaczyna zjadać też kulki sterowane przez innych graczy. Aż sama zostanie zjedzona. slither.io działa podobnie – sterujemy wężem, który zjada świecące punkty, a jeżeli uderzy w innego węża, rozpada się na takie punkty właśnie i zostaje zjedzony przez inne węże. Grać można też w przeglądarce – z szacunku dla inteligencji czytelników nie podam adresów. *[spk]*

ORDER & CHAOS, ORDER & CHAOS 2

OCENA 7

AND, IOS, WIN MMORPG OPŁATY: SZYBSZY ROZWÓJ, KOSMETYKA

GAMELOFT to mistrzowie imitacji. No, jedne zrzynki wychodzą im lepiej, a inne gorzej, ale nie da się im odmówić doświadczenia w kopiowaniu. Tym razem **wzorowali się na World of Warcraft – do tego stopnia, że „inspiracje" widać już na pierwszy rzut oka**, a im dalej w las, tym bardziej oczywiste się stają. Order & Chaos ma do zaoferowania niezłe sterowanie dotykowe, przejrzysty interfejs, ponad 1500 questów, arenę PvP, wielki, otwarty świat, system gildii, mounty... czyli wszystko to, czego spodziewacie się po MMORPG. Dość typowym, ale, do diaska, na smartfony. Aha – jakiś rok temu ukazało się Order & Chaos 2. Nie ma jeszcze tyle zawartości co rozwijany od lat starszy braciszek, ale wygląda znacznie lepiej i pewnie przeżyje nieco dłużej. *[spk]*

BESTIA SIĘ WYBUDZIŁA!
FINAŁY LETNIEGO SPLITU EU LCS
27-28 SIERPNIA, KRAKÓW

PEGI 16

- PRODUCENT: SPIDERS
- DYSTRYBUTOR: CDPPL
- CENA: 140 ZŁ (PC), 195 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 560/AMD HD 6950
- GATUNEK: RPG

THE TECHNOMANCER

Wraca na Ziemię: **gem**

Przedpremierowo Technomancer nazywany bywał marsjańskim Wiedźminem. Uczciwiej jednak byłoby przyznać, że to tylko Mars: War Logs 2.

Niezbyt lotni enpece towarzyszą nam od samego początku gry.

Gra zamknięta jest w ciasnych korytarzach i szklanych ścianach.

Starcia z bossami są tyleż frustrujące, co sztampowe.

OCENA **5**

- GRYWALNOŚĆ 4
- WIDEO 7
- AUDIO 5

+ intrygujące tło fabularne
+ od biedy crafting

- ciasnota i ograniczenia świata
- unikanie walk
- umowność questowania i rozwoju
- bezkompromisowa cena

Na Marsa paryskie studio Spiders zabrało fanów role-playing już w 2013 To wtedy mieliśmy okazję po raz pierwszy zanurzyć się w cyberpunkowej rzeczywistości kolonii, która – odcięta od macierzy – stała się areną bezwzględnej walki o zasoby, w tym ten najcenniejszy, wodę. Tamże usłyszeliśmy o lokalnych mutacjach solarnych, wszechmocnych korporacjach i – a jakże – technomancji. Problem z Mars: War Logs był jednak taki, że na mocnym fundamencie fabularnym osadzono chwiejny gmach marnawej grywalności. Problem z Mars: War Logs 2, znaczy Technomancerem, jest z kolei taki, że... niewiele się w tych kwestiach zmieniło.

Gazrurka 2H FTW!

Bohaterem gry jest tytułowy technomanta – cybermag swego świata, który jako jeden z ludzi o podwyższonym potencjale energetycznym powinien zwać się raczej elektromantą. Bez obaw jednak – fakt, że wywodzi się z tej kasty, nie przeszkadza naszemu herosowi realizować się również jako wojownik (także strażnik z tarczą) czy skrytobójca. Jest tak, ponieważ specjalizacje i związane z nimi ataki specjalne (np. obszarowy) dostępne są jako „postawy bojowe" i można je zmieniać w locie. Szkoda jednak, że tak słabe jest wrażenie rozwoju postaci w trakcie gry. Nasz heros ma wszystko od samego początku, a późniejsze talenty i atuty zdają się zbędne.

Walka w Technomancerze toczy się w czasie rzeczywistym i jest tym samym zręcznościowa. Cała jej taktyczność, zupełnie tak jak w War Logs, bazuje na unikaniu wrogów i atakowaniu tylko tych, którzy oddalili się od grupy. Ponadto wskazane jest wykorzystanie błędnych stref aktywacji grup AI i wygrywanie z nimi metodą resetowania starć i regeneracji zdrowia po każdym wyeliminowanym wrogu. Co ciekawe, „strategii" tej nie zmienia nawet obecność kierowanych przez AI towarzyszy, którzy teoretycznie mieli chyba być użyteczni, a w praktyce stanowią tylko kolejny powód do zmartwienia.

Mars – ciasna planeta

To jednak w sumie dałoby się ścierpieć, gdyby nie to, że **gra jak na role-playing robi tak wiele, by zniechęcić do samego role-playing**. Świat przykładowo składa się z ciemnych i ciasnych korytarzy, dodatkowo ograniczonych masą szklanych ścian i ekranami ładowania. Nie da się więc, a ja tak lubię, zajrzeć w każdy kąt i pod każdy kamień i w efekcie nie ma sensu eksplorować. Ponadto scenerie są technicznie bardzo proste i raczej brzydkie, więc tym bardziej nie ma nawet nagrody w postaci nieziemskich plenerów na miarę jeśli nie Mass Effectów, to chociaż Unreala. Koniec końców biegasz najkrótszą drogą pomiędzy zleceniodawcą i celem, z każdym krokiem coraz boleśniej odczuwając stratę czasu.

The Technomancer w ogóle sprawia wrażenie role-playing pozbawionego głębi. Questy to zazwyczaj „zabij tego, zabij tamtego, nie daj zabić innego", bez podbudowy i pasji. Wybory moralne z kolei, typu „uwolnij/zabij", są tak źle sprzedane, że nie mają znaczenia. Nawet jeśli Spiders obiecują pięć zakończeń, to śmiem twierdzić, że większość graczy nie zobaczy ani jednego. Bo tak naprawdę cały Technomancer zdaje się kompletnie papierowy i jak na produkt nominalnie z górnej półki – zdumiewająco biedny. Gdyby był wyceniony równie budżetowo, jak został wykonany, kosztowałby może z pięć dych. Teraz w pełnej cenie polecić go mogę jedynie najbardziej nostalgicznym Marsjanom. |CDA|

Jedynie właściwa postawa negocjacyjna w społeczeństwie kastowym.

PEGI 18

PRODUCENT: BETHESDA GAME STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 100 ZŁ PLUS CENA PODSTAWKI
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2,8 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 550/AMD HD 7870

GATUNEK: RPG

Fallout 4

FAR HARBOR

Wybiera: **Allor**

To formalnie już trzeci oficjalny DLC, ale pierwszy, którego integralną częścią jest fabuła składająca się z więcej niż paru prostych questów będących wymówką, by wprowadzić masę gadżetów. Tutaj dostajemy nową, olbrzymią wyspę, mieszkańców, z którymi w końcu można sensownie pogadać, oraz pokaźną dawkę niebanalnych wyborów moralnych. Super!

Far Harbor to prawie normalne, prawie ludzkie miasteczko. Z naciskiem na „prawie".

Mgła jest wszechobecna. A radiacja nadaje jej koloru.

Przygoda rozpoczyna się od wpisu w dzienniku z informacją o nowej stacji radiowej, prowadzonej przez agencję detektywistyczną Nicka Valentine'a. Komunikat jest krótki, późniejsza rozmowa w agencji również – ale w efekcie dostajemy zlecenie na znalezienie zaginionej dziewczyny. W Falloucie to nie pierwszyzna, tym razem jednak sprawa nie jest oczywista. I nie kończy się po paru minutach potrzebnych na wycięcie w pień jednej wrażej osady.

Szarości rządzą

Nad osadami też zresztą popracowano, a prócz tytułowego Far Harbor mamy również (zamieszkaną) bazę atomowych okrętów podwodnych i obserwatorium astronomiczne (również niepuste). Oczywiście to tylko te największe z siedlisk, pełne istot, z którymi da się zaprzyjaźnić. Choć... jeśli masz taką fantazję, można sprawić, by opustoszały. I to już po paru godzinach gry. Tyle że zanim tak postąpisz (nie oceniam...), warto zrobić save'a.

Bo mało co jest na tej wyspie czarno-białe. Dlatego **choć główny wątek da się ukończyć w jakieś cztery godziny, lepiej nastawić się na dwadzieścia**, by przed podjęciem ostatecznych decyzji dowiedzieć się, o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi. OK, pełno tu miejsc z lokalną, mocno zmutowaną i bardzo nieprzyjazną fauną, z którą rozmawiać nie ma o czym, bo przyjmuje tylko argumenty z masą fotonów, plazmy lub stalowych kołków, w pokojowych czasach wykorzystywanych do mocowania szyn do podkładów. Nie zmienia to jednak faktu, że istot, z którymi można sensownie konwersować, i tak jest więcej niż w podstawce.

Choć w końcu liczą się nie tylko słowa, ale także – a w zasadzie przede wszystkim – czyny. Nawet jeśli masz wymaksowaną charyzmę, samą rozmową nie zdołasz naprawić szkód, których wcześniej narobiłeś np. eksterminacjami. Dzięki temu konsekwencje trzeba przewidywać już nie tylko podczas wybierania kolejnej opcji dialogowej. Co przy okazji rozwiązuje problemy antypatycznych brzydali. W podstawce mają przechlapane, bo nikogo nie byli w stanie do swoich racji przekonać – a teraz mogą to zrobić bez strzępienia sobie języka. Żeby nie było – w czasie rozmów opcji oznaczonych na żółto i pomarańczowo (których powodzenie zależy od uroku osobistego) jest więcej niż podczas podróży po Wspólnocie, więc charyzma nadal się przydaje, tyle że niedostatki na tym polu nie stanowią już takiego problemu.

Nie wszystko złoto

To jednak nadal tylko dodatek. Można go wprawdzie rozpocząć niemal w dowolnym momencie (również po zakończeniu głównego wątku fabularnego) i na dobrą sprawę mógłby być sprzedawany samodzielnie, ale nawet tak wychwalane przeze mnie dialogi ciągle opierają się na czterech opcjach. Do tego jednak przez te wszystkie godziny grania się przyzwyczaiłem. Czego niestety nie mogę powiedzieć o systemie budowania osad. Na wyspie ich wprawdzie nie ma (uff!), ale jest on wykorzystywany w głównym wątku fabularnym. Cóż, zacisnąłem zęby, przeszedłem i nie czuję się z tym szczególnie źle, ale mimo wszystko wolałbym, by mnie do tego nie zmuszano.

Nic nie zrobiono w kwestii zarządzania ekwipunkiem (a parę nowych broni i pancerzy można na wyspie znaleźć). OK, są na to mody, ale jeśli grasz bez nich (bo np. nie chce ci się ich ponownie instalować, co wymusił jeden z ostatnich patchów), dalej będziesz się przedzierał przez setki pozycji. Na szczęście dobra postać z podstawki sobie na wyspie poradzi, więc zbieractwo nie jest obowiązkowe, tyle że obecnie tak słaby interfejs mocno już razi (i to nie tylko na tle Wiedźmina). Ostatni problem, jaki mam z Far Harbor, to nowy towarzysz. Nijaki. A na tle NPC-ów – wręcz beznadziejny, ale można go całkiem zignorować.

Nowy, lepszy Fallout

Mimo to całość i tak jest super. **Far Harbor jest duży, pełny ciekawych historii** i szarości, ciężkiego, postapokaliptycznego klimatu. A dzięki temu, że nie nawiązuje bezpośrednio do podstawki, nie trzeba sobie niczego przypominać, by dobrze się w nim bawić. Dla fanów Falloutów – pozycja obowiązkowa! |CDA|

Problematyczne konsole

O ile na pececie nie miałem z dodatkiem żadnych komplikacji technicznych, o tyle na konsolach w niektórych mocno zamglonych miejscach pojawiają się poważne problemy z płynnością. Na szczęście jest VATS, więc da się te spadki fps-ów przeżyć.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 9

+ klimat!
+ masa miejsc do odkrycia...
+ ...historii do poznania...
+ ...i questów do zrobienia
+ bardzo dobra fabuła
+ idealna stabilność

− system dialogów
− interfejs
− słaby nowy towarzysz

PEGI 7

PRODUCENT: IMAGE & FORM
DYSTRYBUTOR: NP, STEAM, PSN
CENA: OK. 67 ZŁ (15 €, PC), 84 ZŁ (PS4, PSV), 81 ZŁ (20 $, 3DS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, INTEL HD 4600

GATUNEK: TAKTYCZNA

SteamWorld HEIST

Do roboty robotów parę na parę zagania: **enki**

A co powiesz na XCOM w dwóch wymiarach? Z napędzanymi parą robotami w roli głównej i w stylistyce kosmicznego westernu?

Szkolna gra w koszykówkę wreszcie się przydała w prawdziwym życiu.

W szeregach wrogów wybuchły pokłady pesymizmu.

Historia ma się tak: Ziemia w pewnym momencie stwierdziła, że ma dość ludzi, i pękła. Pozostały po niej zawieszone w przestrzeni skalne wyspy i zamieszkujące je automaty. Te dobre tankują wodę, te złe i oddane wrednej królowej chłepczą naftę. Jako kapitan Piper wraz z każącą się nazywać „kowbotami" załogą jej statku – czyli przedstawiciele tych pierwszych – staramy się zaleźć za skórę tym drugim, dokonując dziesiątek abordaży i czyszcząc pokłady ich jednostek z siły (nie)żywej oraz wszelkich błyskotek. **Zbroimy się, levelujemy i zaprzęgamy do pracy wytrenowany na niezliczonych turach Jagged Alliance'ów i XCOM-ów mięsień taktyczny**, robiąc przy okazji małą powtórkę z geometrii.

Turowo, na statek

Złe wrażenie SteamWorld Heist robi raz, na początku, gdy po raz pierwszy odpalamy mapę „świata". To siatka połączeń pomiędzy zadaniami, której odleglejsze rejony blokowane są – jak w wielu prostych tytułach rodem ze smartfonów – wymaganą liczbą gwiazdek. A te zdobywasz za odpowiednio udane kończenie poszczególnych misji. Oprócz tego jednak (i faktu, że pół roku temu została wydana na 3DS-a) z „mobilnością" i krążącymi wokół niej stereotypami gra Szwedów nie ma na szczęście nic wspólnego. To sporych rozmiarów przygoda, przy której można się zasiedzieć dłużej, niż wytrzymałaby to średniej jakości bateria w telefonie.

Jej sednem są wspomniane abordaże. Przed przystąpieniem do turowej rozwałki dobieramy różniących się umiejętnościami członków ekipy, wciskamy im w manipulatory broń, a do kieszeni gadżety pokroju granatów, apteczek czy pistoletów pozwalających na oddanie szybkiego strzału bez straty akcji. Potem już tylko pozostaje nam liczyć do dwóch – albo wykonamy ruch i strzał, albo obie akcje poświęcimy na przemieszczenie się.

Tura z życia

Uzbrojony w granatnik Fen (swoją drogą, postać z jedynego póki co DLC) otwiera drzwi, po czym podbiega do najbliższej beczki służącej za prymitywną osłonę. Następnie mierzy lekkim lobem w stronę również kicającego za stalowym cylindrem robozłoczyńcy. Celownik lekko majta się wte i wewte, ale akurat tu precyzja nie jest wymagana – pocisk trafia w beczkę i zadaje srogie obrażenia. Do akcji wkracza Paywall. Raz na kilka tur może on skorzystać ze strzału po „dwuakcyjnym" sprincie i tu nadarza się idealna okazja. Zajeżdża oponentowi za plecy i puszcza w nie wzmocnioną serię.

Wreszcie czas na Piper. Uzbrojona jest akurat w snajperkę, z której może strzelać tylko, jeśli nie wykonała w danej turze ruchu. Stoi za daleko, by trafić drugiego wroga bezpośrednio, ale uczynny wskaźnik laserowy dokładnie pokazuje tor lotu pocisku wraz z rykoszetami. Mierzy uważnie, po strzale w sufit kula odbija się czterokrotnie od otoczenia i idealnie trafia cel w plecy. Trzeci, pozostały przy życiu oponent z drugiego końca pomieszczenia, rykoszetując pociskiem od podłogi, trafia Paywalla i oblewa go wraz z okolicą niebieskim, łatwopalnym szlamem. Jeżeli niemilec dożyje do następnej tury, jego kolejny strzał podpali maź, zadając obrażenia wszystkim, którzy na niej stoją. Ale na szczęście znów jest runda „kowbotów", a Piper już szuka na niego kąta.

Cel, pal!

To połączenie wykorzystania zmysłu strategicznego i mechaniki skillshotowej (przy ciągłym delikatnym „pływaniu" celownika) sprawdza się tu wyśmienicie. **Bohaterowie muszą się sprężać – niejednokrotnie upływające tury przybliżają włączanie kolejnych stopni alarmowych**, a te skutkują pojawianiem się coraz liczniejszych dodatkowych grup wrogów lub wieżyczek. Przed każdą akcją można wybrać poziom trudności, ale każdy amator tego typu rozgrywki nie powinien schodzić poniżej „experienced".

Im dalej w las, tym ekipa robi się liczniejsza, podobnie jak modele znajdowanej broni, co znakomicie wydłuża czas, po którym do świadomości gracza zaczyna przesączać się przekonanie o powtarzalności rozgrywki (bo przy braku otoczki strategicznej i umiarkowanie wciągającej fabule prędzej czy później i tak się przesącza). Nudzie po części zapobiega również oprawa, łącznie z barwnymi, miłymi dla oka wnętrzami statków oraz folkrockową ścieżką dźwiękową uzupełnioną wokalnymi kawałkami grupy Steam Powered Giraffe. Idealny przykład tytułu wartego dodania do steamowej listy życzeń. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ udana „platformowa" taktyczna turówka
+ własnoręczne celowanie i rykoszety
+ oprawa

– taka sobie fabuła i mapa świata
– prędzej czy później robi się powtarzalna

STEAMWORLD HEIST

?

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: VILE MONARCH
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 45 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: DLA 2 OSÓB ONLINE
- GATUNEK: RTS

CRUSH YOUR ENEMIES

Miażdżył Swoich Wrogów: **Cursian**

„Zazwyczaj zasugerowałbym dwugodzinny samouczek, ale biorąc pod uwagę twoją... bezpośredniość, proponuję prostszą wersję: podejdź i Zmiażdż Swych Wrogów!"

Takie oto słowa mądrości sięgają uszu głównego bohatera gdzieś u zarania kampanii. Jako że przyczepiony do nich łeb jest równie pusty co studencka kiesa po tęgiej hulance, cuchnący barbarzyńca nie namyśla się długo i z uśmiechem wypisanym na prymitywnej mordzie rozpoczyna radosną rzeź. **Krew, piwsko i drętwe żarciki!**

Ludzie z Vile Monarch niemal na każdym kroku odgrażają się, że Crush Your Enemies funduje powrót do starych, dobrych czasów, kiedy kolejne RTS-y wyrastały jak grzyby po deszczu, a jeden był lepszy od drugiego. Rzecz w tym, że **dziełko ma raczej niewiele wspólnego z Warcraftem i ekipą**. Potyczki toczą się na maleńkich, zajmujących jeden ekran mapach, złożonych z pomarańczowych i zielonych kwadracików (z czasem dochodzą pola specjalne, ale to detal). By móc dorwać się do wroga, trzeba najpierw zająć jego ziemie. Dzieje się to automatycznie, lecz zajmuje kilka sekund i spowalnia przemarsz wojsk, co daje przeciwnikowi czas na reakcję. Gdy dojdzie wreszcie do wymiany razów, pozostaje ci jedynie trzymać kciuki za swoich, bo nie ma tu miejsca na zaawansowane manewry – liczy się tylko liczba i jakość jednostek. Jedno i drugie zależy od posiadanych budynków. Wbrew temu, co sugerują steamowe reklamy, nie można ich jednak swobodnie wznosić. Zamiast tego przejmuje się kontrolę nad tymi, które twórcy rozrzucili wcześniej po polu bitwy, przy czym w drugiej kampanii niekiedy trzeba do tego surowców. Jak widać, zasady są bardzo proste, a poszczególne poziomy pękają w kilka minut.

Jeśli właśnie zapachniało ci smartfonówką, to masz rację, bo gra wyszła jednocześnie na PC, Androida i iOS-a, a co więcej, między wszystkimi platformami można swobodnie konkurować w ramach cross-play. Nie jestem do końca przekonany, czy to dobry pomysł, bo by odnieść sukces, trzeba dość szybko reagować – rozdzielać wojska, kontrolować kluczowe pola i budynki, więc obawiam się, że gryzoń da „blacharzom" zbyt dużą przewagę.

Inna sprawa, że nie widzę większego sensu, by grać w Crush Your Enemies na komputerze. Owszem, to całkiem przyjemny drobiazdżek, ale **stworzony wyraźnie z myślą o błyskawicznych potyczkach na przystanku lub w autobusie**. Przed ewentualną partyjką wyłączcie jednak dźwięk, bo irytujące popiskiwanie bohaterów może wywołać u współpasażerów iście barbarzyńskie reakcje.

PS: Ocena dotyczy wersji PC. Mobilnej nie miałem okazji ograć, ale jeśli nie skiepszczono nic pod względem technicznym, należy jej się minimum oczko więcej. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 4

+ można popykać...
− ...ale na smartfonie, bo na PC nie ma to raczej większego sensu

18

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: AVALANCHE
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PSN
- CENA: OK. 53 ZŁ (12 €, PC), 49 ZŁ (PS4), 50 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: PUNKTACJA ONLINE
- GATUNEK: AKCJA

JUST CAUSE 3 MECH LAND ASSAULT

Macha z mecha: **enki**

Drugi duży dodatek do Just Cause 3 udowadnia, że projektanci Avalanche mają głowy pełne pomysłów na jeszcze totalniejszą niż totalna rozwałkę oraz brak sił roboczych, aby je sensownie zaaplikować do gry.

„Sensownie" znaczy w taki sposób, by nowości nie tylko sprawiały doskonałe pierwsze wrażenie (a zarówno zabawki ze Sky Fortress, jak i Mech Land Assault w istocie takie sprawiają), ale także przykuwały do ekranu na dłużej niż kilkadziesiąt minut. Żeby, niech mam odwagę wypowiedzieć te słowa, wywracały rozgrywkę do góry nogami i chociaż próbowały wymyślić ją od początku. Jetpack z poprzedniego dodatku miał jako taki potencjał. Mechy z najnowszego, pomimo że w kwestii siły ognia nie mają sobie równych, niestety zostają za nim w tyle.

Fabułę – znów ukazaną w formie ledwo animowanych plansz – można ująć w zdaniu: **na mapie znienacka pojawiła się wyspa, trzeba ją wyzwolić, masz tu mecha, baw się**. Nowe pająkowate machiny, a w szczególności ich grawitacyjne „chwytaki", pozwalają podnosić kontenery, pojazdy, ludzi czy inne obiekty i rzucać nimi przed siebie. Da radę nawet śmigłowiec „ściągnąć" znieba i cisnąć w inny przy wtórze wybuchów paliwa i gromkiego śmiechu. O ile tylko komputer lub konsola da radę. Developerzy tak się zapędzili z możliwościami, jakie daje nowe zastosowanie fizyki w grze, że **przy zaskakująco wielu momentach na mojej PS4 gra spowalniała do tempa, jakiego na konsoli jeszcze nie widziałem**. Nie muszę nadmieniać, że klatkowanie psuje frajdę z rozpierduchy jak mało co.

Cała reszta zawartości to stare, choć nie wiem, czy już takie dobre, niszczenie czerwonej infrastruktury plus po jednym zadaniu fabularnym na początku i na końcu **trwającej jakieś półtorej godziny przygody**. Strzelamy do tych samych jegomości, uwijamy się pod tymi samymi upierdliwymi dronami, natomiast jedyna nowa broń – „wyłączacz" pojazdów – jest rzadka i mieści w magazynku tylko kilka strzałów. Ogólnie, w porównaniu z także nietryskającą litrami nowej treści Podniebną Fortecą, ten dodatek to półtora kroku wstecz. I taka też mu się należy ocena. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 7

+ świetne nowe zastosowanie fizyki...
− ...które zjada konsolowe GPU na śniadanie
− reszta nie wnosi nic nowego

PEGI 16

- PRODUCENT: RED THREAD GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 133 ZŁ (30 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8, CPU 2 GHZ, 3 GB RAM, GRAFIKA 2 GB
- GATUNEK: PRZYGODOWA

W Markurii spotykamy niebieskie ptaki, dumające o niebieskich migdałach.

Papkin znów zaspał do pracy, MQc zaraz obudzi go wściekłym telefonem.

DREAMFALL CHAPTERS

Chciał śnić dalej, ale nie przyjęli go do Aerosmith: **Papkin**

Z powrotami po latach to jest szalenie trudna sprawa. Taki Odys tułał się przez dekadę, a ledwie musnął wybrzeży Itaki – już musiał dać odpór zalotnikom małżonki. Szekspirowski Król Lear przypłacił próbę rehabilitacji obłędem, a gdy emeryturę chciał zawiesić Michael Jackson, skończyło się to dla niego włączeniem w grono statystów „Thrillera".

Od premiery Najdłuższej podróży, którą EGM wyniósłna ołtarze, nagrodziwszy (jako jedyną przygodówkę w historii naszego magazynu!) dziesiątką, upłynęło bez mała 17 wiosen. Jej sukcesor, zdecydowanie mniej klasyczny Dreamfall, debiutował w 2006. Chapters nie jest dla mnie łatwe w ocenie, bo w jego poprzedniczki grał nastoletni Papkin, który przytulił obie do piersi i szczerze ukochał. Obie bowiem idealnie trafiły w swój czas.

Ich fabuły, rozpięte między dwoma światami, futurystycznym Stark i baśniową Arkadią, opowiadały o zagubionych wrażliwcach, którzy nie do końca jeszcze poradzili sobie z dorastaniem i określili, jaką rolę chcą zajmować na tym (po wolterowsku) najlepszym ze światów. Wciąż mający mleko pod nosem Papkin borykał się wówczas z podobnymi dylematami. Ale dorósł. Osiągnąwszy wiek męski, przyznaje, że z ich sequelem musiał zjeść beczkę soli. A przyjemność, do której trzeba się zmuszać, nie jest przyjemna (choć taki markiz de Sade twierdził zgoła co innego).

Jeśli pojawia się postać zła, ma to swoje zło wypisane na twarzy.

Pamięć absolutna

Opowieść rozpoczyna się tam, gdzie zostawił nas Dreamfall. Ujawniwszy 37 tajemniczych sekretów i sekretnych tajemnic, Zoë Castillo leży w szpitalu pogrążona w śpiączce. Kian Alvane, sprzeciwiwszy się rozkazom swoich mocodawców, w ciemnej celi odsiaduje wyrok swój. Natomiast bohaterka Najdłuższej podróży, April Ryan... nie żyje. Tajemnica jej losów wyjaśnia się już w pierwszej minucie gry, kiedy to, przy wtórze przepięknych wokaliz i delikatnych klawiszy pianina, na bagnach oddają jej cześć dawni przyjaciele. I, niech mnie, trzeba mieć poważne braki w okolicach mięśnia sercowego, by nie otrzeć wówczas kącików oczu! Z drugiej jednak strony: to ukochana przez fanów April „Trzynasty Strażnik" Ryan, na pewno powróci później jako kosmiczny duch z innego wymiaru, reinkarnacja, albo okaże się, że pochowano jej cierpiącą na amnezję złośliwą siostrę bliźniaczkę, rzekomo zmarłą dekadę wcześniej w katastrofie samolotu... Na pewno... Tak...

W ramach interludiów wcielamy się jeszcze w nie jaką Sagę, ale pochylanie się nad tym akurat wątkiem dałoby wam, słuszną skądinąd, okazję, by zwyzywać waszego skromnego recenzenta od najgorszych szumowin. Dopowiedzmy jednak, że Zoë dość szybko udaje się oderwać strudzoną głowę od poduszki i zwlec członki do Propast, kulturowego tygla opatulonego chmurami smogu i utopionego w rzęsistym deszczu. Mało tego: dziewuszka włącza się w kampanię wyborczą socjaldemokratów, starając się nie dopuścić do zwycięstwa nazisty o uroczo niesubtelnym mianie Konstanty Wolf (wątek „polityczny" jest naskórkowy, ale względnie interesujący). Kian z kolei daje drapaka i przyłącza się do ruchu oporu, z którym wojował w ubiegłym Dreamfallu. Historie tej dwójki rzadko się zazębiają, zazwyczaj każda z pięciogodzinnych „ksiąg" pcha nas to do Arkadii,

To marna gra, ale zadowalająca
Najdłuższa podróż.

gdzie jako Alvane walczymy z opresyjnym, quasi-faszystowskim reżimem, to do Stark, w którym, już jako Castillo, staramy się posklejać problematyczny związek z chłopakiem, wygadać psychoterapeutce i przypomnieć sobie, o co właściwie chodzi z tym całym „ostatnim śniącym", „Równowagą" i „byciem wybrańcem".

Do rycerzy, do szlachty, do mieszczan

Jeśli czytujecie nas regularnie, to wiecie, że od oceny pierwszego odcinka niezbyt elegancko się uchyliłem, a cios przyjęła na siebie 9kier. Ale żaden ze mnie Pan Twardowski i nie mogę wiecznie zasłaniać się kobietą (patrz: słynny wiersz Mickiewicza o rzeczonym Twardowskim). Przypisanie noty pierwszemu epizodowi było trudne, bo pod względem scenariusza Chapters jest klasyczną trzyaktówką, z wyraźnym wstępem, rozwinięciem i zakończeniem, nie zaś „epizodycznymi" minicałościami. **Podzielenie Dreamfalla na rozdziały rozorane kilkumiesięcznymi interwałami było błędem.** Zwłaszcza że gracz musi nie tylko mieć baczenie na nową intrygę, ale i pamięć o wydarzeniach już minionych. Prawda, scenarzyści całkiem zgrabnie prezentują przed rozgrywką streszczenie, w którym zarysowują najważniejsze wątki Dreamfalla i Najdłuższej podróży, a ich bohaterowie sporo dopowiadają w dialogach. Nie ukrywam jednak, że kiedy Kian czy Zoë artykułowali, iż „gdzieś już chyba tego pana widzieli", miałem podobne odczucie. I też nie mogłem sobie przypomnieć, skąd się właściwie znamy, czyśmy sobie rączki ściskali i czyśmy kuflem o kufel stuknęli.

Wzorem Life is Strange'ów i Until Dawnów, Chapters jest nieliniowe. Przy czym w obwieszczaniu nam tej swojej „wielości dróg" nie zachowuje się subtelnie. Między nami pisząc: Telltale to przy Red Thread wręcz dżentelmeni! Nowy Dreamfall pęcznieje od kwiatków w stylu: „ta decyzja przyniesie konsekwencje, poczekaj no tylko..." oraz „udało ci się uratować twój związek... przynajmniej na razie". Oddajmy jednak sprawiedliwość: **decyzje bywają nieoczywiste, skutki zaskakujące**, a zajrzawszy za kulisy tej całej farsy, spostrzeżemy, że alternatywa skutkuje niekiedy czymś więcej niż podmianką kilku detali czy paru kwestii dialogowych.

Przygoda, każdej chwili szkoda

Pewnie już zauważyliście, że wiję się jak pochwycony w sidła ranny łoś (zwierz zdrów przemierza knieję!), byle tylko nie odpowiedzieć na kluczowe: **ile jest przygodówki w tej przygodówce?** ***(Wzdycha ciężko).*** **Trochę.** Część odcinków powiela klasyczną dla gatunku konstrukcję (trzy zadania do zrealizowania w dowolnej kolejności + wiążący aktywności finał). Pierwszy jest pod względem zagadek dezorientujący i gracz gorączkowo duma, w co też kliknąć i co zrobić, no i po co mu łączyć miotłę z poduszką. W kolejnych zdarzają się łamigłówki, które igrają z nostalgią za starą szkołą. Podczas Reborn Kian musi wysadzić transport broni. I, jak bonie dydy, robi to! ...znajdując linę i nurzając ją w oleju, usypując pod składowiskiem kupkę prochu, rzucając nań tę całą linę-lont, wbijając obok gwoździa, a następnie podpalając instalację za pomocą krzesiwa. Ależ się gracz napocił przy tym wyzwaniu, co nie?

Bieganina po mieście zajmuje lwią część gry.

Nie, wcale. Bo choć opisany powyżej łamaniec wonieje niesławną „kaczuszką i kluczem" z pierwszego TLJ (zagadką, w ramach której by wyciągnąć spod torów klucz, dmuchaliśmy gumową kaczkę, odkleiliśmy z niej plaster i łączyliśmy ze sznurkiem oraz zaciskiem), to wszystkie przedmioty są banalne w odnalezieniu. W dodatku nie mają w ekwipunku żadnej konkurencji. Musisz użyć ich i tylko ich, na tym jednym jedynym, interaktywnym punkciku. Przez wrodzony takt nie wspomnę, iż dookoła transportu wisi sporo pochodni, które wystarczyłoby podnieść i rzucić w łatwopalne przecież skrzynie oraz kilka koksowników, jakie wystarczyłoby trącić stopą.

Chapters symuluje przygodówkę, ale zdecydowanie nią nie jest. Szczęściem – rezygnuje z dreamfallowych sekwencji walk, choć i tak nie obyło się bez zręcznościowych akcentów rodem z pierwszej połowy minionej dekady. W opisywanej już scenie Kian musi mieć baczenie na strażnika. Jeśli ów nas zdybie – wygłasza średnio lotny komentarz, a bohater ląduje kilka metrów za portową bramą. To taka „skradanka" na poziomie trzeciego Broken Sworda: producent jest pewien, że kazał ją usunąć, projektant otrzymał wypowiedzenie, gdy tylko przedstawił ją wierchuszce, a tester forsę wziął, potem zaczął pić. Szczęściem: gra nie próbuje się wydurniać z żadnymi QTE, a minigry nie pojawiają się w absurdalnym stężeniu. Z rzadka, ale naprawdę z rzadka, równoważą je zagwozdki w rodzaju przeprogramowywania robota, które nie „nawiązują do" oldskulu, ale są oldskulem.

Czas czekania, czas olśnienia

Zanim domkniecie piątą z ksiąg (na marginesie – gameplayowo właściwie nieistniejącą), upłynie wam bez mała 20-25 godzin. Tyle że twórcy powinni dołączać do gry książkowe „W poszukiwaniu straconego czasu". Zbyt często posyłają nas bowiem na bezcelową bieganinę, każą błądzić po dezorientującym Propast czy Markurii, a zbyt rzadko faktycznie angażują wyzwaniem czy zagadką.

Oprawa jest nierówna, a choć zrzuty mogą pobudzać ślinianki estetów, w ruchu rzecz traci. Modele postaci to plastikowe lalki, wyzute z mimiki i gestykulacji. Ładne, gdy idzie o głównych bohaterów. Grubo ciosane i proste, jeśli mamy do czynienia z trzecim garniturem obsady albo ze statystami. Arkadyjskie dziwy zapierają dech, acz głównie projektem, nie jakością tekstur, efekty cząsteczkowe wciąż tkwią w magicznym 2006, niewiele tu animacji kontekstowych, a reżyseria dialogów właściwie nie istnieje. Delikatny soundtrack nieźle współgra z wydarzeniami na ekranie, przydając im mocy, acz rzadko wychodząc na plan pierwszy. Pochwalić trzeba natomiast znakomity dobór aktorów, którzy wyciągają z postaci Red Thread dodatkową głębię.

To marna gra. Ale zadowalająca Najdłuższa podróż. A choć tatuś serii, Ragnar Tørnquist, tradycyjnie nie domyka wszystkich wątków i pozostawia nas z wieloma „co dalej?", wciąż ma dryg do barwnych postaci, zderzania ze sobą wyrazistych charakterów i konstruowania historii, jaka wymyka się schematom fantasy. Patrząc na ocenę, zważcie, że nie oceniam Chapters szkiełkiem i okiem. To trzecia odsłona jednej z gier mojego życia, która rozumie, na czym polegał fenomen poprzedniczek, i raz jeszcze zaprasza nas do norweskiej wersji „Niekończącej się opowieści". Najdłuższa podróż kończy się. A choć kilka razy wywiniecie podczas ostatniej prostej orła, dawna magia pozwala wybaczyć trudy finałowych metrów. **|CDA|**

Polak, Norweg, dwa bratanki...

Gra często mruga okiem do Trzeciej Rzeczypospolitej. Wielu bohaterów zaliczyło nad Wisłą jakieś mniej lub bardziej zawodowe epizody (psychiatra głównej bohaterki pochodzi z Poznania, a studiował w Krakowie, inna osoba z rozrzewnieniem wspomina polskie wesele). Mało tego: jako że język Propastu jest mieszaniną wielu europejskich mów, nie powinno was dziwić, gdy jedna z postaci szpetnie wysyczy: „dupa", a inna radośnie zakrzyknie do przyjaciela: „ziomal".

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ nierówny, acz dobry scenariusz
+ oprawa miewa momenty
+ czuć echa dawnej magii
+ świetna obsada (w obu tego słowa znaczeniach)
+ udaje przygodówkę

− udaje
− w nieprzyzwoity sposób wyprzedłużana
− znów się nie domyka
− archaiczna elementy zręcznościowopodobne

PEGI ?

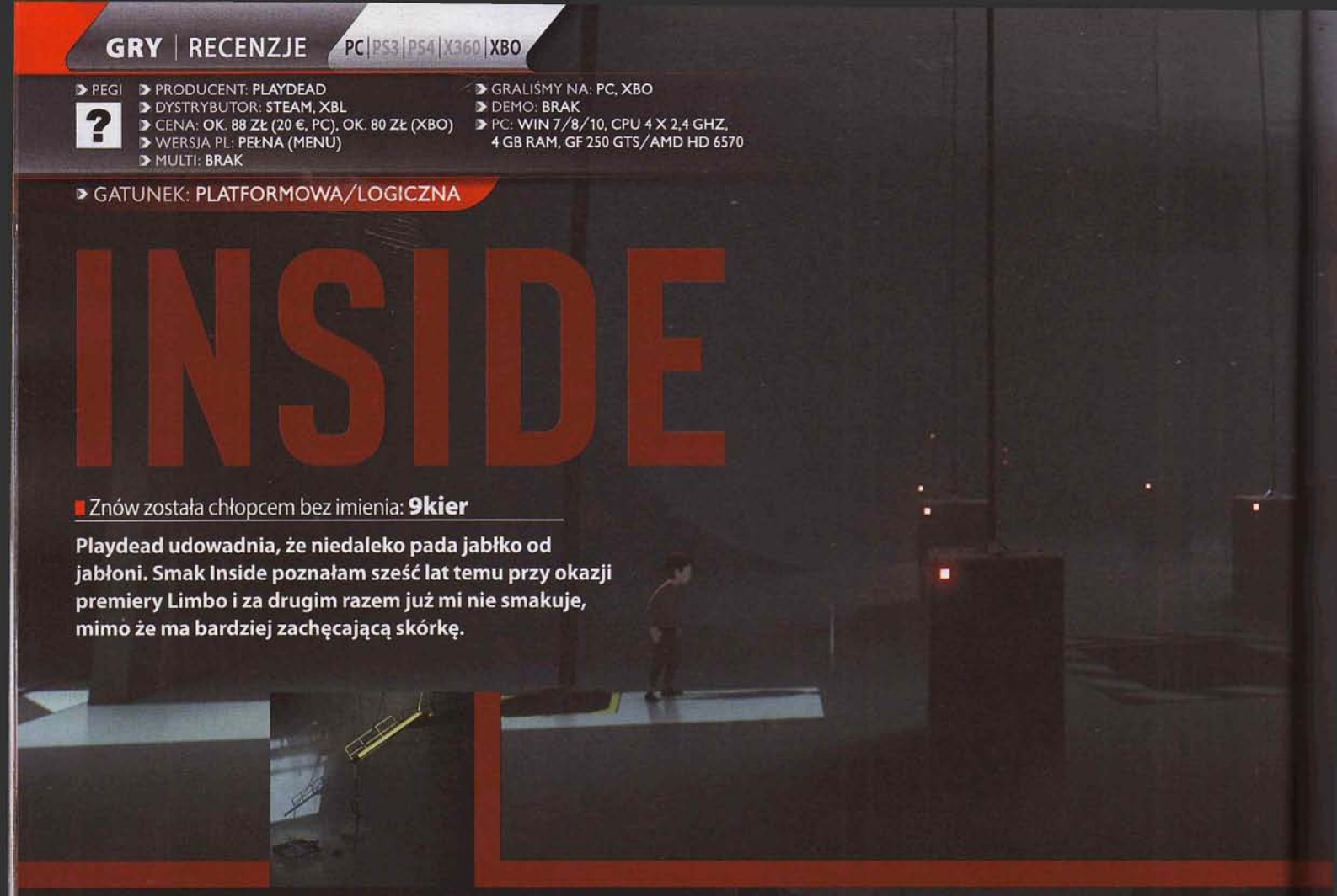
- PRODUCENT: PLAYDEAD
- DYSTRYBUTOR: STEAM, XBL
- CENA: OK. 88 ZŁ (20 €, PC), OK. 80 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA (MENU)
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC, XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF 250 GTS/AMD HD 6570

GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

INSIDE

Znów została chłopcem bez imienia: **9kier**

Playdead udowadnia, że niedaleko pada jabłko od jabłoni. Smak Inside poznałam sześć lat temu przy okazji premiery Limbo i za drugim razem już mi nie smakuje, mimo że ma bardziej zachęcającą skórkę.



Obie platformówki logiczne studia to przełożone na ekrany komputerów i konsol powieści drogi, mające ambicje wytworzyć mroczną atmosferę rodem z „Drogi" Cormaca McCarthy'ego. Tyle że z trasy powinno się wracać z garścią historii, które można potem wyszeptać przy ognisku. O znaczących rozmowach, fascynujących ludziach, o męstwie i okrucieństwie. Bohater Limbo mógłby opowiedzieć odnalezionej siostrze o tym, jak wabił kolejne pajęcze odnóża we wnyki, a ostatnią nogę wyrwał, ale tematy szybko by się wyczerpały, bo też fabularnie w Limbo niewiele się działo. Nie była to porywająca opowieść drogi i Inside – choć znacznie

Część zagadek polega na kontroli ruchów quasi-zombie.

To stara gra w młodym ciele, creepypasta rozciągnięta na 4,5 h.

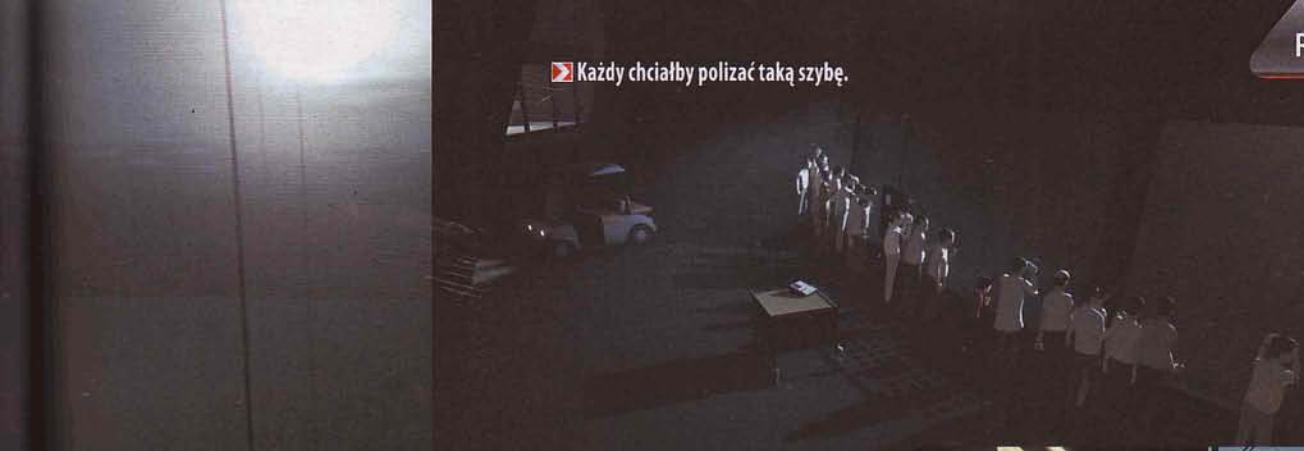
Szczęśliwy, kto w poniedziałek rano nie musi iść do pracy.

ładniejsze, bardziej dopracowane technicznie – również nie porywa. Gdyby jego bohater kiedykolwiek usiadł przy ognisku, opowiedziałby tylko jedną ciekawą historię – dziwaczny, iście japoński finał, w którym w niekonwencjonalny i niepasujący do reszty fabuły sposób próbuje powstrzymać eksperymenty na ludziach. Poza tym to przerywana łatwymi zagadkami ucieczka, pozbawiona ciekawych miejsc i jakichkolwiek dialogów. Czyli dokładnie to, co pomija się, gdy opowiada się anegdotę.

Kto mi wyrwał pierwszą stronę?

Inside cierpi na syndrom creepypasty rozciągniętej na 4,5 godziny – w dodatku takiej, która powstała na bazie poprzedniego tytułu. Gracz znów wciela się w chłopca (tym razem zbudowanego z wielokątów i ładnie animowanego!), który wziął się znikąd i przez większość czasu, nie wiadomo dlaczego, biegnie w prawo. Znów nie zostaje powitany choćby najnędzniejszą wprowadzającą cutscenką, przez co ma się wrażenie czytania książki od środka. Klimat i oprawa – lasy, pola, fabryki i kompleksy utrzymane w skromnej, przygaszonej palecie barw – znów próbują przytłaczać, tyle że nie wspierają ich ani szczątkowa, zostawiająca dużo miejsca do interpretacji opowieść, ani **nieprzystająca mechanika. Ta ostatnia, ewidentnie zerżnięta z Limbo**, polega na a) skakaniu, chwytaniu i mało kreatywnym wykorzystywaniu obiektów; b) frustrującej nauce lokacji metodą prób i błędów.

Przez lata naprzesuwałam się w platformówkach logicznych tyle skrzynek i sprzętów, że moje wirtualne tricepsy są wielkości piersi starej Lary i ego Duke'a, i straciłam przy tym cenne godziny życia, których nie



Każdy chciałby polizać taką szybę.

Miasto bez imienia, chłopiec bez twarzy. Czy odwrotnie.

mogę w żaden sposób odzyskać. Przy okazji Inside musiałam znowu przypomnieć sobie, w jaki sposób przemieścić lodówkę, by móc skoczyć z niej na ścianę. I był to raczej bolesny powrót do mało kreatywnych, a przede wszystkim spowalniających akcję łamigłówek logicznych bazujących na fizyce i wyczuciu czasu. Noszą one, niestety, znamiona baru szybkiej obsługi. Żadna nie zachwyciła mnie projektem, przy żadnej nie zatrzymałam się na dłużej niż kilka minut, a przez większość przepłynęłam bez zatrzymywania – co gorsza, z rosnącym poczuciem marnowania czasu. Twórcy wymyślili kilka schematów łamigłówek, które następnie powtarzali – w tym unoszące się po aktywacji platformy czy kontrolowanie ruchów pojedynczych, a nawet sporych grup quasi-zombie za pomocą specjalnego hełmu – ale nie był to casus The Witness, czyli setek coraz trudniejszych wariacji na temat jednej zagadki, lecz przebieżka przez małe, niedające satysfakcji płotki.

Latarką po oczach

Na szczęście – albo i nieszczęście – developerzy przetykali „stacjonarne" łamigłówki wymagającymi niewielkiej dozy główkowania sekwencjami ucieczkowymi rodem z poprzedniej gry. Zamiast wywołujących napięcie sześć lat temu głazów i pająków tu bohatera gonią źli ludzie z latarkami, zwierzęta i wodne straszydła w kształcie bladych długowłosych dziewczynek. Efekt jest ten sam: konieczność zapamiętania miejscówki i skryptów. Czasem wystarczy potknąć się o wystający z ziemi korzeń, którego prawie nie widać, bo mapy bywają ciemne jak średniowieczni chłopi, by wyłożyć się na ziemi i paść ofiarą napastnika. Innym razem wejść w światło latarki, by zostać spacyfikowanym. Nie znaleźć w porę osłony, by zmiotła cię fala uderzeniowa, albo zahaczyć na ułamek sekundy o jakąś przeszkodę i nie zdążyć dopłynąć do drzwi. Oczywiście **wzorem Limbo gra nie informuje w żaden sposób, co jest bezpieczne, a co nie, więc zwykle rozwiązuje się łamigłówkę metodą prób i błędów**. Satysfakcję sprawia to rzadko – choć nie powiem, gdy odkryłam, jak przechytrzyć sforę psów za pomocą drucianego płotu, zrobiło mi się miło – a znacznie częściej wywołuje coś na granicy obojętności i delikatnej frustracji.

Inside przygotowane jest przy tym pod mainstreamowego gracza, który nie ma za dużo czasu – nie lubi za długo siedzieć nad jedną zagadką i po paru śmierciach rzuci padem – przez co ginie i zacina się tu rzadziej niż w Limbo, wskutek czego powinieneś czuć tzw. flow. Tyle że flow można czuć w czasie wyścigów w Mirror's Edge'u, gdzie biegnąc, musisz być maksymalnie skoncentrowany. Tu nie musisz się skupiać – rozmieszczone co chwilę checkpointy dbają o to, by można było przechylać w prawo gałkę pada, jednocześnie popijając herbatę z cytryną. Jeśli zdarzy ci się umrzeć, np. w krótkich sekwencjach ucieczkowych, niczym w Limbo za chwilę do zabawy wrócisz, a i tych fragmentów jest, odnoszę wrażenie, nieporównywalnie mniej. Wskutek decyzji projektantów Inside nie zdołało we mnie wywołać ani poczucia wspomnianej płynności ruchu, bo wybijało mnie z niej to, że co chwilę musiałam na moment przystawać i ruszać głową, ani satysfakcji z tego, że szare komórki dobrze wykonały swoją pracę, bo nie zdążyły się rozgrzać.

Znajdź serce i złap

Sporo jestem w stanie grze wybaczyć, jeśli złapie mnie za serce, **ale jeśli zapytasz mnie o Inside za rok, oprócz finałowej sekwencji(*) – która utkwi mi w pamięci właśnie dlatego, że jest tak inna od reszty gry – nie będę zbyt dużo pamiętać**. Może to, jak wyrwałam z ciała świni dziwnego pasożyta, albo to, że w czasie nawet lekko zabawnej sceny udawałam, że jestem jednym z quasi-zombie. Nie mam nic przeciwko temu, że historii trzeba się domyślać, ale inside pozostawiło mnie z poczuciem pustki – i to nie takiej dobrej pustki, jaką pozostawiło we mnie obejrzenie „Kongresu", lecz pustki, po której odinstalowujesz grę nie tylko z konsoli, ale i z głowy.

Co z tego, że jej minimalistyczna grafika jest naprawdę ładna, a na animacje patrzy się z przyjemnością. Co z tego, że uśmiałam się podczas bardzo zaskakującego finału. Co z tego, że wszystko albo prawie wszystko zrealizowano tutaj lepiej niż w Limbo. Nie mam ochoty znowu grać w Limbo. A już na pewno nie mam ochoty grać w Limbo, które na samym końcu udaje, że jest czymś innym. [GRA]

(*) Mówię o podstawowym zakończeniu. Jest także sekretne, które też mi się podoba, mimo że pasuje do klimatu całości – bo nadaje opowieści drugie dno.

Okiem enkiego

OCENA **8**

Inside w swej czterogodzinnej rozpiętości ujęło mnie w dwójnasób. Pierwszy „nasób" to atmosfera kreowana przy pomocy oszczędnej, ciemnej palety barw połączonej z żywą, płynną animacją młodocianego bohatera oraz jego otoczenia, a także po prostu dobrej, ascetycznej oprawy dźwiękowej. Drugi – sposób, w jaki przez ostatnie pół godziny całość staje na głowie w jednej z najodważniejszych i najbardziej zaskakujących końcówek, jakie miałem okazję oglądać. Tam, gdzie pokpił projektant lokacji, ustawiając w grze przełączniki i przeszkody w absolutnie nielogicznych miejscach, z odsieczą przyszli spece od silnika i animacji, nadając pracy z komputerową fizyką iście artystycznego sznytu. Zagadki Inside nie zatrzymują gracza w jednym miejscu zbyt długo, dając poczuć się mądrymi nawet intelektualnym nielotom, co zaliczam na plusik. Czemu nie duży plus? Całość pęka nieco za szybko, ale też i dlatego, że po prostu wyczerpuje się jej formuła. Na szczęście dla orłów są jeszcze sekrety i tajne zakończenie.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 8

AUDIO 5

- + ładna i ślicznie animowana
- + dopracowana fizyka
- + bardzo zaskakujący, zabawny finał...
- − ...ale resztę fabuły niedługo zapomnę
- − mechanicznie to w dużej mierze Limbo na sterydach
- − mało interesujące, zbyt łatwe, powtarzalne zagadki
- − nie angażuje

PEGI 7

- PRODUCENT: MOHAWK GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 170 ZŁ (40 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 8 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU 2 X 1,8 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800
- GATUNEK: EKONOMICZNA

OFFWORLD TRADING COMPANY™

Zarabia na Marsie: **Allor**

„Chciwość jest dobra", w każdym razie dla tej garstki chciwych, której udało się zmonopolizować rynki, doprowadzając do Wielkiej Zapaści. Reszta ludzkości jest w rzyci albo – jeśli ma szczęście – na Marsie. Jako gracz należysz do tej ostatniej grupy, dzięki czemu stajesz na czele niewielkiej firmy, która – dla odmiany – próbuje zmonopolizować Marsa. W pół godziny.

Tyle czasu potrzeba średnio na rozegranie pojedynczej potyczki. Jak na ekonomicznego RTS-a – podejrzanie mało. Na szczęście na początku nikt się tą liczbą zbytnio nie chwali, a zanim gracz sam do tego dojdzie, będzie już za późno, by się z walki o Marsa wycofać. Bo Offworld wciąga!

Kolonia rządzi

Zasady są na pierwszy rzut oka bardzo proste: stajesz na czele jednej z firm, które zaopatrują w surowce marsjańską kolonię, a twoim celem jest wygryzienie konkurentów. Sposoby mogą być dowolne, aczkolwiek wszystkie one są (na tle typowych RTS-ów) w miarę cywilizowane. Nie da się więc zalać rywali czołgami ani zbombardować z orbity. Podłożenie atomówki w kopalni czy puszczenie impulsu EMP są wprawdzie możliwe, ale tylko za odpowiednią opłatą, zajmują się tym bowiem nie tyle korporacyjne siły zbrojne, co niewidzialne ręce rynku. Czarnego.

Najważniejszy jest jednak rozwój ekonomiczny. Jako że to Mars, wydobywać trzeba nawet wodę. Nie po to, by od razu ją sprzedawać – lepiej rozbić H_2O na H_2 dające energię oraz O_2, za który chętnie zapłacą koloniści. To jednak tylko dwa budynki. Można do nich dołożyć choćby farmę (mieszkańcy kolonii muszą w końcu coś jeść), ale na początku zamiast ludźmi lepiej zająć się aluminium i stalą. Oraz energią, na przykład z wiatraka (panele słoneczne są wydajniejsze, ale tylko w dzień). Na surowce budowlane na początku zapotrzebowanie jest wprawdzie minimalne, ale za to umożliwią one szybką rozbudowę głównej kwatery, a to z kolei – pozyskanie z kolonii dodatkowych pozwoleń na budowę.

Ograniczenia są OK

To, co wyróżnia Offworld Trading Company na tle większości konkurentów, to bardzo duże ograniczenia w stawianiu nowych budowli. Z jednej strony nie muszą być one połączone z główną kwaterą, bo surowce można za niewielką opłatą transportować drogą atmosferyczną, więc da się je stawiać, gdzie tylko się chce. Z drugiej jednak pozwoleń ma się na tyle mało, że nie ma możliwości, by stać się całkowicie samowystarczalnym. Jak żyć? Z pomocą przychodzi wolny rynek, na którym można kupować i sprzedawać surowce. Ich ceny zależą od popytu i podaży, kluczem jest więc takie inwestowanie, by jak najszybciej dorobić się na potrzebach innych. Nadmiar gotówki można bowiem przeznaczyć albo na dalszy rozwój, albo – gdy ten jest już utrudniony – na wykupienie akcji konkurencji.

Proste? Na pierwszy rzut oka jak najbardziej, bo surowców i produktów jest tu tylko kilkanaście. Do tego, choć rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, w dowolnym momencie można włączyć pauzę (wyjątek to rozgrywki online), czasu na zastanowienie się jest więc zawsze wystarczająco wiele. Problem w tym, że nawet grając samotnie, ma się do czynienia z przeciwnikami, którzy nie zawahają się przed użyciem wszystkich dostępnych środków (celowo nie pada tu słowo „legalnych"), by to oni stali się monopolistami. A **sztuczna inteligencja grać potrafi naprawdę dobrze**, choć na szczęście poziomów trudności jest tyle, że potyczki są satysfakcjonujące i dla początkujących, i zaawansowanych. I to bardziej niż gra online, gdzie łatwiej natknąć się na wyjadaczy, z którymi nie ma się najmniejszych szans (wyjściem – bardzo dobrym – jest gra ze znajomymi, zresztą kupno kilku kopii w pakiecie wychodzi o wiele taniej niż solo).

Ale?

Problem w tym, że Offworld Trading Company to w zasadzie tylko krótkie potyczki. Niby jest kampania, ale jej poziom trudności i narzucane z góry ograniczenia powodują, że szybko ją porzuciłem. A to z kolei sprawia, że trudno uzasadnić cenę. **OK, gra fajnie wygląda, bardzo płynnie działa i została świetnie udźwiękowiona, ale 170 złotych to przynajmniej o połowę za dużo.** Jeśli jednak lubisz gry ekonomiczne, a trafisz na nią w promocji (była już dostępna za połowę tej kwoty), jak najbardziej polecam. Na krótkie pojedynki będzie jak znalazł! |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

- + proste zasady
- + bardzo przyjemny samouczek
- + dobra oprawa
- + masa poziomów AI do wyboru
- + wciągające potyczki...
- − ...ale kampania już taka sobie
- − cena

?
- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: DRAMA DRIFTERS
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 31 ZŁ (7 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: EKSPLORACYJNA

BREACHED

Miał wypadek: **enki**

Nie ma, nie ma wody na pustyni. Ale są minerały, anomalie i drony.

Znalazłem Breached na liście premier wśród steamowego planktonu, gdzie prawdopodobnie pozostanie po wsze czasy przywalony wiadrami innych drobnych indyków. Zainteresował mnie w nim modny ostatnio (patrz: recenzja The Solus Project w tym numerze) motyw kosmicznego rozbitka. Tu, **zamiast pieszo przemierzać okolicę, wysługujemy się dronami**.

Rozgrywka toczy się na trzech płaszczyznach, choć udanie sprawia wrażenie, że akcję cały czas obserwujemy oczami nieruchomego, wybudzonego z hibernacji bohatera gry. Musi on w osiem dni naprawić generator tlenu oraz wyprodukować paliwo potrzebne mu do opuszczenia miejsca, do którego trafił po wypadku. Aby naprawić generator, potrzebne są komponenty, a aby zsyntetyzować paliwo – minerały. Surowce zdobywa się, pacyfistycznie sterując dronami w trybie FPP. Poruszamy się w nim po trzech rozległych mapach, staramy się unikać zabójczych kul-anomalii i, korzystając z mało intuicyjnego interfejsu, szukamy obiektów, z których można coś wyciągnąć. Plenery wyglądają całkiem ładnie, jeżeli tylko nie kierujemy kamery na tekstury znajdujące się najbliżej. Niestety pejzaże lokacji szybko nudzą.

Każdy taki wypad kosztuje 40% dziennego zapasu energii. Dodatkowo odnalezione kapsuły trzeba zhakować (30% energii), a minerały połączyć w odpowiednich proporcjach (także 30% energii) – w tym drugim przypadku najlepiej posiłkując się na równi intuicją, niezbyt czytelnymi podpowiedziami oraz modlitwą. Wszystko to sprawia, że **mamy skończoną liczbę prób, zanim zagryziemy piach, co przy dużej losowości, z jaką musimy się tu zmierzyć, ma w zasadzie same złe strony**. Podczas pierwszej rozgrywki w miarę szybko znalazłem większość komponentów generatora, ale za nic nie udawało mi się wypracować odpowiedniej formuły na paliwo, a kilka nieudanych wypadów w zasadzie przekreśliło moje szanse na to, by zdążyć to zrobić. Podczas drugiej trafiłem na odpowiednie proporcje minerałów w trzeciej próbie, ale za nic nie mogłem zebrać części.

Breached to **eksperymentalna przygoda na mniej więcej dwie godziny**, której nie mam jak polecić nikomu oprócz tych, którzy czerpią przyjemność z dłubania w blogach bohaterów i czytania między ich wierszami w poszukiwaniu głębszego sensu i ciekawych rozwiązań fabularnych. Mnie się nie chciało. |CDA|

OCENA **4**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 6

- + jeżdżenie dronem może być relaksujące
- + dobrze, że jest niedługa
- − losowość pod presją czasu
- − powtarzalność rozgrywki

- PLATFORMY: PS3, PS4
- PRODUCENT: ARC SYSTEM WORKS (TEAM RED)
- DYSTRYBUTOR: PS STORE
- CENA: 149 ZŁ (PS3), 229 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DLA 2 OSÓB
- GATUNEK: BIJATYKA

GUILTY GEAR XRD REVELATOR

Rozbudowywał wieżyczki w mordobiciu: **Cross**

Zakochany w muzyce Queen chłopiec rysuje w zeszycie swoje alter ego z ognistym mieczem. Na jego pasku widnieje napis „Free" (bo „I Want to Break Free"), na imię wzorem Mercury'ego ma Frederick, a jego wygląd perfekcyjnie streszcza nastoletnią ideę fajności.

Czy tak właśnie powstał główny bohater Guilty Geara, Sol Badguy? Nie wiem, ale Daisuke Ishiwatari, reżyser/projektant/kompozytor/rysownik/scenarzysta serii, nie ukrywał nigdy, że Sol to on. Ba, użyczał mu niekiedy nawet strun głosowych. Revelator to już kilkunasta odsłona sagi, której fenomen zawdzięczamy niemal w całości jednemu człowiekowi. Słabe wyniki w salonach automatów i (podana w formie porządnego serialu animowanego) kampania zamykająca wreszcie wątki zaczęte 20 lat temu każą nie wykluczać, że może i ostatnia.

Oby nie, bo gdy Capcomy tego świata z biegiem lat coraz bardziej wtłaczają bijatyki w ramy nudnego standardu, Ishiwatari wciąż idzie pod prąd. Tła wyrażają miłość do okładek metalowych, fabuła przywodzi na myśl staroszkolne anime, a postacie oparte są na pasjach autora, od bilardu po... Dotę i Warcrafta. Tak – wśród revelatorowych debiutantów najbardziej wyróżnia się Jack-O, która walczy za pomocą rozstawianych po planszy wieżyczek spawnujących jednostki. Mija czas, a Ishiwatari i jego studio wciąż wymyślają kolejne nietypowe ataki, które jakimś cudem jeszcze nie popsuły balansu rozgrywki. Opartej tradycyjnie o roman cancele (mechanikę przerywania ataków kosztem paska ataków specjalnych, o pozwalające wyrwać się z kombosa bursty, których paska można użyć do wzmocnienia superataku... Stylu gry nie da się pomylić z niczym innym.

Autorskie podejście ma też wady. Nawet projektanci gry kłócą się, czy forsowany przez szefa mechanizm Danger Time (gdy zetkną się dwa ataki, może zacząć się faza, w której przez kilka sekund wszystkie ciosy zadają ogromne obrażenia) ma sens. **Lobby w multi przy pomocy prostego 3D uroczo odtwarza salony automatów**, ale to wydłuża czas oczekiwania na mecze, co w połączeniu z marnym („...ale własnym!") kodem sieciowym frustruje. Trudno – Ishiwatari i tak świetnie rozwija barokowy, skupiony na air-dashach i anulowaniu ataków system Xrda, równocześnie inwestując w stylizowane na platformówkę samouczki, świetny tryb sterowania jednym przyciskiem oraz uroczo chińskobajkową fabułę. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

- + złożony aż do przesady, dający masę radości system
- + niesamowita oprawa audiowizualna
- + czarująco kiczowaty świat i jego bohaterowie
- − problemy z systemem lobby i kodem sieciowym
- − niewiele zmian systemowych względem Xrda

PEGI 18

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: 125 ZŁ (169 ZŁ ZA WERSJĘ DELUXE Z KOSMETYCZNYMI DLC)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 6 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10, CPU 2 X 3,6 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460 LUB ODPOWIEDNIK
- GATUNEK: TAKTYCZNY SHOOTER

UMBRELLA CORPS™

Single raczej nudzi, ale kryje obietnicę powrotu Weskera.

Atak przy pomocy Brainiaca. Ryzykowny, ale potężny.

Patrzył, jak zombie psy zagryzają całą przeciwną drużynę: **Cross**

Średnia ocen poniżej 40% sugeruje, że Umbrella Corps plasuje się w dwóch procentach najgorszych gier tej generacji. Boże, jeśli tak wyglądają złe strzelanki, daj mi ich jak najwięcej.

Wydając multiplayerowy, taktyczny shooter w uniwersum Resident Evil, Capcom zaprojektował perfekcyjną czerwoną płachtę na piszące recenzje byki. Po pięciu filmach i dziewięciu grach zarabiających miliony na pokazywaniu zombie kopanych po twarzach media jak jeden mąż zaczęły głosić tezę, że seria musi wrócić do korzeni (takich postrzeganych przez okulary nostalgii, bez kiczowatych dialogów i wybuchających laboratoriów). Tymczasem fani od lat wyczekujący kolejnej wysokobudżetowej części sagi dostali w swoje ręce eksperymentalną strzelankę, której developerzy stawiali pierwsze kroki w silniku Unity, co widać zarówno w godnych radosnej ery PS2 animacjach, jak i we wszędobylskich bugach.

Wydawcy nawet nie próbowali nikogo do siebie przekonać. Nie przeprowadzili żadnej bety, cały marketing skupili na Japonii, a kopie przeznaczone dla krytyków wysłali w ostatniej chwili, by broń Boże nie zdążyli przed opublikowaniem tekstu zrozumieć systemu rozgrywki. Pisane „na wczoraj" recenzje skupiły się na warstwie technicznej i frustracjach związanych z nietypową mechaniką zabawy. 2 OP, pls nerf. A szkoda, bo **tak ożywczo nowatorskie shootery rzadko pojawiają się na rynku**.

Ruchy, ruchy

Zignorujcie dodany w ostatniej chwili single. **Liczą się tu tylko multiplayerowe pojedynki 3v3 uzbrojonych po zęby najemników**, pogrobowców po korporacji Umbrella, której dawni konkurenci usiłują zarobić fortunę na próbkach DNA z doskonale znanych fanom lokacji. Komenda w Raccoon City, arktyczna baza wojskowa, afrykańska wioska Kijuju, nieśmiertelne miasteczko z prologu RE4 – gdzie tylko pojawia się wirus zmieniający ludzi w zombie, Las Plagas czy J'avo, tam pojawiają się dwie grupki komandosów próbujących w ramach wspierania naukowego postępu nafaszerować się wzajemnie ołowiem.

Nietypowe techniki przemieszczania się, walka wręcz à la papier-nożyce-kamień, specyficzna kontrola mapy – przypomina się Uncharted 4. Pole widzenia i czas potrzebny do zabicia przeciwnika są tu jednak znacznie niższe, a osłon na klaustrofobicznie ciasnych mapach też jest mniej, zresztą ich wykorzystanie jest mocno sytuacyjne. Mimo szybkiej rozgrywki poruszamy się więc ostrożnie i mając na uwadze, że dzięki świetnej robocie projektantów dźwięku (genialna muzyka cichnie, gdy tego potrzebujemy) oraz mapie wyświetlającej źródła hałasu każdy krok może dać wrogowi znać o naszym położeniu. Otwierać różne drzwi, podnosić metalowe żaluzje czy wspinać się na szczyt drabiny możemy albo szybko, albo ostrożnie, z pistoletem w dłoni – mając na uwadze, że żaluzje są głośne i służą głównie do wbiegania za linie przeciwnika podczas hałaśliwych strzelanin, a najwyższy szczebel studzienki to dobra osłona, póki ktoś nie nadepnie nam na palce z serdecznymi życzeniami połamania karku. Po pionowych ścianach wspinamy się hakiem, pełzamy z absurdalnie dużą szybkością, co chwilę analogowo zmieniamy pozycję za osłonami. Samo poruszanie się jest świeże i ciekawe, a to dopiero wierzchołek góry lodowej!

Counter-Strike z zombie w tle.

Zombie Jammin'

Gdzie jest Resident, tam są zombie. Jesteśmy dla nich niewidoczni dzięki tzw. Zombie Jammerom, czyli sprzętowi maskującemu znaki życia przed trupami, ale wystarczy jeden granat zakłócający lub postrzał w drogą maszynerię, by zaatakowała nas cała horda. Bez Jammera musimy natychmiast opracować inną taktykę, przejść do ofensywy, kłaść seriami kolejnych nieumarłych i nieustannie szukać nowej pozycji. AI jest niezbyt bystre, ale bywa mordercze, a zresztą samo to, że trupy zaczynają zmierzać w jakimś kierunku, daje wrogom nie-do-końca-żywy kompas. Na szczęście na wyposażeniu mamy też lepką tarczę na przedramieniu (zasłaniamy nią głowę podczas strzelania z pistoletu lub „wgryzamy" w nią zombie, by zyskać przenośną osłonę) oraz gigantyczny hak Brainiac, który co prawda zabija jednym ciosem, ale a) ma koszmarnie długą animację egzekucji, b) jest łatwy do skontrowania zwykłym atakiem wręcz, o ile nie rozgrzejemy go do czerwoności, co jest diabelnie głośne. Spore ryzyko, spora nagroda.

Umbrella Corps bawi w sposób zupełnie inny od typowego shootera, ale po spojrzeniu na liczbę graczy nie mam złudzeń – bez szybkiej obniżki ceny podzieli losy innych niszowych multi-klasyków Capcomu, czyli Bionic Commando czy Lost Planet 2, które dziś męczą wyłącznie maniacy. Sam mogę powiedzieć o grze tyle: **na tydzień odciągnęła mnie od Overwatcha**, a to chyba najlepsza rekomendacja. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 9

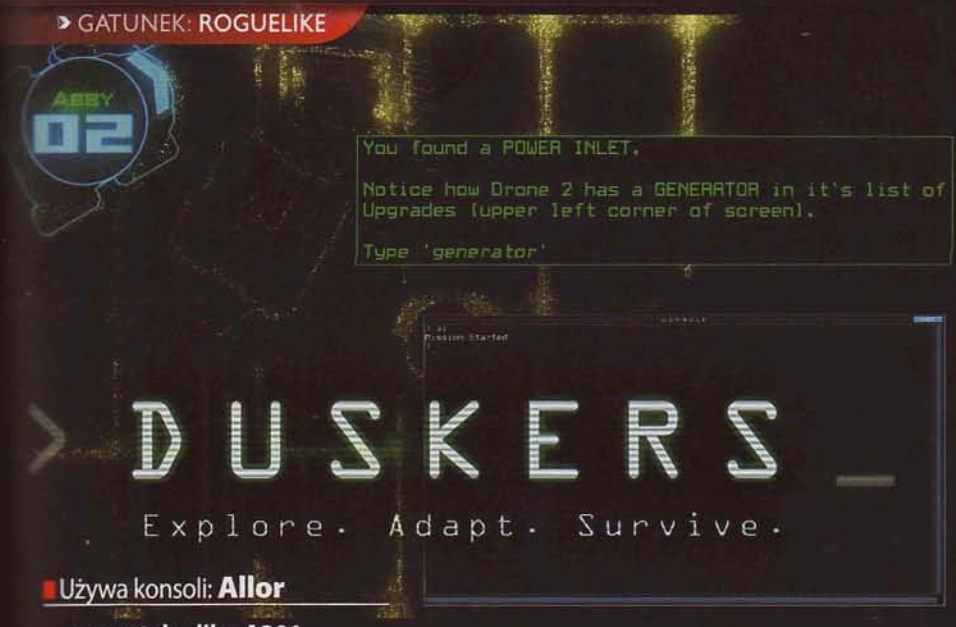
- + oryginalny, łamiący konwencje shooter
- + masa świetnych małych innowacji skazanych na zapomnienie
- + emocjonująca ścieżka dźwiękowa
- − problemy z bugami, kodem sieciowym i matchmakingiem
- − boleśnie niski budżet
- − niewielka społeczność graczy

PEGI 12

PRODUCENT: MISFIT ATTIT
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: 90 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, KOMPUTER DOWOLNY

GATUNEK: ROGUELIKE



DUSKERS

Explore. Adapt. Survive.

Używa konsoli: **Allor**

-- początek pliku A301 --

Zapasy są już na wyczerpaniu. Przerobiłem drony, by z ich pomocą móc badać wraki innych statków, zabierać wszystko, co jeszcze nadaje się do użycia. Nie natknąłem się na żadne ciało. Ale coś wzbudza sensory. Niszczy drony. Coraz częściej. Wpisy z dzienników pokładowych nie dają żadnych odpowiedzi. Przede mną kolejny statek. Może tu uda mi się uzupełnić zapasy.

-- koniec pliku A301 --

Czerwona ramka na fioletowym czymś? Miło cię było poznać, Jill. *Rdzewiej w pokoju...*

A FTL to co?

Graficznie to zupełnie różne światy, ale w obu przypadkach mamy do czynienia z rogalikami i kosmosem. FTL jest także lepiej zbalansowany. Na tyle, że zaryzykowałbym twierdzenie, iż na najniższym poziomie trudności jest on wręcz przyjazny (no dobra, niech będzie, że „całkiem") dla początkujących.

Tyle widzi operator drona, jeśli dron jeszcze coś widzi.

Chciałbyś rozwalać hordy wrogów? Zagraj w Dooma. Latać po Galaktyce? Polecam Elite. Szukasz miłej, wesołej gry, która podniesie cię na duchu? Nawet Saper będzie lepszy niż Duskers. Ale jeśli kochasz Aliens, a Isolation z jego klimatem pełnym retro-futuro (i czających się na każdym kroku niebezpieczeństw) uważasz za ideał, Duskers to pozycja obowiązkowa.

Konsola rządzi

Zaczyna się od samego sterowania. Duskers ukazało się jedynie na pecetach, twórcy nie musieli zawracać sobie głowy padami. Poszli jednak o krok dalej i zrezygnowali również z myszy, dzięki czemu całe sterowanie opiera się na konsoli. Nie, nie chodzi o PS4 czy XBO – tylko o **polecenia wpisywane z klawiatury**. Dokładnie tak jak w czasach, gdy królował DOS! Że to dziwne i niepotrzebne? Że dronami powinno się sterować ręcznie? Po pierwsze można (klawiszami kursora – i ma to pełne uzasadnienie!), niekiedy nawet trzeba. Na przykład gdy chcesz otworzyć kolejne drzwi, a sensor ruchu nie daje jednoznacznych wskazań. Na początku wolno wprawdzie liczyć na szczęście, ale dość szybko człowiek się uczy, że w Duskers jeśli coś może pójść nie tak, to pójdzie. Nie teraz, to następnym razem – tak czy inaczej, najczęściej oznacza koniec gry. Sterowanie ręczne daje w razie problemów nieco większe szanse na ucieczkę, a choć to „nieco" jest naprawdę niewielkie, lepsze takie niż żadne. Przydaje się również do dokładnego przeszukiwania pomieszczeń, ale gdy już coś ciekawego znajdziesz, np. kupkę dającego się później przerobić złota, i tak będziesz musiał wpisać „gather". Oczywiście na konsoli (stąd też sterowanie przy pomocy kursorów, a nie WSAD – bo konsola jest non stop aktywna).

To czerwone to Obcy. Na razie zamknięty, uff.

Tyle że ręcznie sterować można tylko jednym dronem naraz, a zabrać na misję da się cztery. Szkoda, by stały w bezruchu, zwłaszcza gdy akurat przycumowałeś do dwustuletniego wraku, który w każdej chwili może zacząć się rozpadać. Poza tym kierując dronem osobiście, na ekranie widzisz tylko obraz z jego sensorów (o ile się nie popsuły), co utrudnia zapanowanie nad całością akcji. Używając konsoli, można także wydać cały ciąg poleceń. Czy to powrotu wszystkich do statku (banalne), czy też równoczesnego ustawienia wabika przez jednego drona, by w tym czasie drugi miał kilkanaście sekund na zebranie surowców z innego miejsca – a potem sam się jeszcze wycofał. Ostatnia sprawa to terminale, pozwalające choćby na włączenie systemów obronnych (oczywiście też przy pomocy konsoli).

Retro-futuro

Sterowanie świetnie współgra z **obrazem, który wygląda jak wyświetlany na ekranie CRT** (z czasem zaczyna szwankować i trzeba go – z konsoli – rozmagnesować). Na klimat składają się też znajdowane po wrakach logi, z których można po wielu godzinach gry wywnioskować, o co tu chodzi. Nie ma się jednak co nastawiać na to, że zagadki uda się rozwikłać już za pierwszym razem. Na szczęście do ekranu równie mocno przykuwa mnie możliwość zbadania kolejnego wraku. Nadal, mimo wielu restartów! Bo choć poziom trudności jest taki, że o śmierć jest tu bardzo łatwo, nie kasuje to historii logów (ale oczywiście całkiem od zera też zacząć można), więc po pewnym czasie człowiek się na niepowodzenia (nieco) uodparnia.

Do ideału brakuje nieco mniejszej losowości. Da się wprawdzie w opcjach wyłączyć najbardziej upierdliwe ustawienia (bez tego samo przejście przez śluzę może zakończyć grę, bo peszek...), ale i tak wypadki zdarzają się bardzo często. Jeśli jednak lubisz kosmiczne klimaty i gry roguelike, Duskers już teraz jest jedną z najlepszych. |CDA|

OCENA

+ klimat i wygląd
+ konsola
+ spore opcje zmiany poziomu trudności
+ grywalność...

− ...o ile nie boisz się przegrywać
− za duża losowość

PEGI 18

PRODUCENT: UBISOFT MASSIVE
DYSTRYBUTOR: UBISOFT
OPŁATY: OK. 67 ZŁ (15 €), OK. 177 ZŁ (40 €, PRZEPUSTKA SEZONOWA)
WERSJA PL: NnapisY
PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5 2400/AMD FX 6100, 6 GB RAM, GF GTX 560/AMD HD 7770

GRALIŚMY NA: PC

TYLKO ONLINE

GATUNEK: AKCJA/MMO

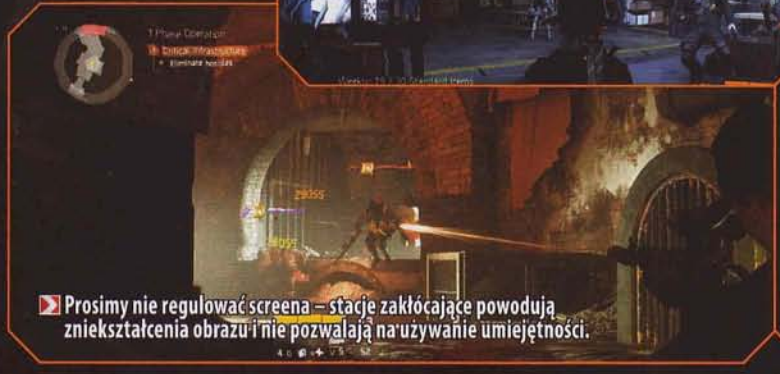
TOM CLANCY'S THE DIVISION EXPANSION I

UNDERGROUND

Jeździ na gapę: **enki**

Spędziłem przy The Division 38 godzin, zanim pobiegłem paść się na zieleńszych łąkach. Pierwszym płatnym dodatkiem Ubisoft Massive chce z takich jak ja wycisnąć kilka kolejnych wieczorów i już na początku udaje mu się nie popełnić błędu wielu innych producentów DLC – wprowadza nowe zasady gry.

Na tej stacji metra każdy pasażer jest uzbrojony.



Prosimy nie regulować screena – stacje zakłócające powodują zniekształcenia obrazu i nie pozwalają na używanie umiejętności.

Zanim zejdziemy pod ziemię, mała powtórka materiału. Od czasu recenzji podstawki (CDA 05/2016) pojawiły się trzy darmowe łatki wprowadzające sporo dodatków do rozgrywki. Wraz z towarzyszącym Podziemiom patchem 1.3 mamy już trzy „rajdowe" najazdy (przy czym dopiero ten najnowszy, Dragon's Nest, faktycznie wprowadza elementy wymuszające solidną koordynację zespołu), zlecenia zabójstw pałętających się po Manhattanie twardzieli (high-value targets), pancerze kompletowane w zestawach, a także powiązane z jakością posiadanego sprzętu wskaźniki gear score pozwalające już na pierwszy rzut oka rozróżnić 30-poziomowych hardkorów od...

...leszczy takich jak ja

Gdy zaraz po powrocie do gry, legitymując się powyższym wskaźnikiem o wartości 140, znalazłem się w otoczeniu w zasadzie samych grupek wyjadaczy grubo powyżej 200, pomyślałem, że wcale nie będzie łatwo znaleźć w matchmakingu ekipę, która nie wykopie mnie w pierwszych sekundach i z którą biegając, będę się czuł komfortowo. I faktycznie tak było. Internet podpowiadał, że najlepszą metodą na podwyższenie gear score'a jest po prostu granie w Underground. Chcąc, nie chcąc, ruszyłem więc na podbój nowojorskich podziemi sam.

Rozszerzenie dodaje w głębi bazy operacyjnej graczy zejście do Terminalu. To przeznaczona dla postaci o maksymalnym levelu lokacja, w której odpala się misje o losowo generowanych celach w proceduralnie generowanych mapach. **I choć ma się nijak do realizmu, dla mnie jest to mile widziana nowość.** Dosyć wreszcie czyszczenia na pamięć po raz enty tych samych miejscówek – jedynego obok Dark Zone pomysłu na tutejszy endgame. Schemat działania wciąż niemniej pozostaje taki sam: wejść, wybić, co stoi na drodze, wykonać zadanie, dostać nagrodę i powtórzyć wszystko jeszcze kilkanaście razy. Wprowadzenie fabularne jest przy okazji tak nikłe, że aż przykro – sama gra przestaje tym samym udawać, że jest czymkolwiek poza wyrafinowanym klonem Diablo. Ale nie oszukujmy się, czy kiedykolwiek wcześniej nim nie była?

Przez grind cierpi dusza

Świeżość losowości ulatuje szybko. **Wystarczy kilka godzin, by już na pierwszy rzut oka rozpoznawać wszystkie szarobure „klocki", z których budowane są mapy.** Prędzej niż później nachodzi człowieka tęsknota za pozostawionymi gdzieś daleko pięknymi zimowymi pejzażami zrujnowanego Manhattanu. Podziemia pozwalają urozmaicić (czytaj: utrudnić) sobie rozgrywkę dodatkowymi zmiennymi. Spędź pod ziemią kilkadziesiąt kwadransów, a będziesz mógł dla większych profitów wybrać dłuższe wypady (aż do trzech około dziesięciominutowych faz), wyłączyć minimapę czy – w skrajnym przypadku – zapaść na chorobę stale zmniejszającą twój poziom zdrowia. Niezależnie od modyfikatorów śmierć oznacza koniec gry i powrót do Terminalu, a to sprawia, że pod ziemią serduszko bije nieco szybciej – zwłaszcza u solistów, których nie ma kto postawić na nogi, gdy upadną. Czy to wystarczy, by spędzić przy grze kolejne tygodnie? Niewątpliwie! Czy zamierzam je przeznaczyć na podziemną przygodę po napisaniu tej recenzji? Nie.

Wspomniany przeze mnie internetowy poradnik levelowania sprzętu zachęcał do skupienia się na zdobywaniu złotych skrzynek za wbijanie kolejnych poziomów Underground, czyli de facto grind zakładający szturmowanie w kółko krótkich misji. To wtedy (wiem, trochę późno, ale jednak) uderzył mnie na chłodno metafizyczno-egzystencjalny bezsens podążania za coraz wyższymi cyferkami przy nicku. No chyba że na leniwo, w dobrym towarzystwie omawiającym na czacie głosowym wydarzenia tygodnia. A że nieprzesadnie lubię zarówno gadać, jak i towarzystwo... Cóż, następny przystanek, czyli kolejne DLC – Survival – za kilka miesięcy. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ proceduralnie generowane lokacje
+ urozmaicające zadania modyfikatory

– grind... tyle grindu...
– ciemno, ciasno, czasem śmierdzi

? PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: NILO STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
CENA: OK. 44 ZŁ (10 €, PC), OK. 40 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA

ASEMBLANCE

Spodziewała się, że będzie fajnie, ale nie aż tak: **9kier**

Noc z soboty na niedzielę, 6 rano. Próbuję zasnąć, ale przez głowę przelatują mi różne elementy Asemblance: niebieski motyl, dziura po kuli w ścianie, broszurka na regale. A przede wszystkim „białe" zakończenie – jedyne, którego nie udało mi się odkryć.

Co, znowu niebieski motyl? Życie jest dziwne.

Podziwiam graczy, którzy poświęcają dziesiątki godzin na rozpracowywanie skryptów – takich, którzy odkryli, że w PT należy zatrzymać się całkowicie po usłyszeniu drugiegośmiechu dziecka, żeby usłyszeć trzeci, a jeśli się ruszysz, sekwencja się nie odpali. Dlatego kiedy czytam na forum Asemblance, że aby odkryć jedno z zakończeń, należy w konkretnym czasie otworzyć szufladę, a potem, również w określonym czasie, wpatrywać się w dziurę po kuli i zdjęcie, jestem zafascynowana. Ci gracze potrafią siedzieć po nocach, doszukując się w kodzie gry czy słowach developera najmniejszych wskazówek, a potem najczęściej godzinami testują pomysły metodą prób i błędów. Nie jestem gotowa na takie poświęcenie, by rozwikłać zaszyty w grze sekret, i wiem, że sama nigdy nie odkryłabym bazującego na nieintuicyjnych skryptach, „białego" zakończenia w Asemblance.

Pozostałe finały pierwszoosobowego thrillera Nilo można na szczęście odkryć tradycyjną drogą – spacerując, wchodząc w interakcje z raczej sterylnym, lecz naprawdę dopracowanym otoczeniem i rozwiązując zagadki bazujące na spostrzegawczości. Wszystko to odbywa się w sterowanej przez sztuczną inteligencję symulacji wspomnień, która pozwala na ponowne przeżywanie chwil z przeszłości bohatera. Dotarcie do pierwszych napisów końcowych to kwestia maksymalnie godziny-półtorej, ale odkrywanie kolejnych tajemnic gry przykuło mnie do ekranu do tego stopnia, że gdy kończyłam, było już dawno po wschodzie słońca. Również dlatego, że kręci mnie sama konwencja, która wprawdzie ograna – prowadząca bohatera AI, której nie wiadomo, czy ufać, odkrywanie trudnych wspomnień, manipulacja czasem – bardzo dobrze sprawdza się w tym gatunku. **Z rzadka tylko Asemblance korzysta z klasycznie horrorowych zagrań**, a mimo to potrafi wywołać, a przede wszystkim utrzymać, podwyższone tętno.

Zabawa jest, jak pisałam, krótka, a w dodatku żaden z surrealistycznych finałów nie daje odpowiedzi na podstawowe pytania, jakie rodzą się w graczu już na początku gry. Co takiego się stało, że wolałem to wspomnienie wyprzeć? Co stało się z moją żoną? Dlaczego tutaj jestem? Czy to naprawdę moje wspomnienia? Wrzuciłabym developerów do dziury z wapnem, gdyby gra była zamkniętą całością, ale Asemblance to dopiero pierwszy rozdział. **Pilot, z atmosferą przyjemnie pachnącą Oxenfree, spełnił swoją funkcję** i jeśli w kolejnych częściach twórcom uda się utrzymać podobnie niepokojącą atmosferę, a historia na dobre się rozkręci, ogram je od razu po premierze. |CDA|

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ niepokojący klimat
+ wciągająca
+ solidne pełne udźwiękowienie
+ ładniutka
+ różne zakończenia

– brak napisów
– krótka, nawet jak na jeden rozdział
– niewiele wyjaśnia

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: BLACK PANTS STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 60 ZŁ (13 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PLATFORMOWA

ON RUSTY TRAILS

Kolorował Trójkąty i Kwadraty: **Papkin**

To był platformer, który się zaczął i wyczerpał. Nie zamieszka w wielu tekstach źródłowych, nie wygeneruje setek tysięcy wyszukiwań, nie doczeka się wyznawców, półek jego twórców nie udekorują branżowe statuetki. Tak po prawdzie jednak: nie ma się do czego przyczepić.

Sklepienia niebieskie OGNIEM będą przepełnione, a każda istota – płomieni zarzewiem.

Dziełko Black Pants Studios pod względem projektu poziomów i mądrego dawkowania nowinek wybija się ponad połowę stawki. W żadnym razie nie udaje mu się jednak przedostać na czoło peletonu. **To kolejny indyk z wyrazistym pomysłem na siebie, który to pomysł wystarcza na trzy godziny** przyjemnego skakania po platformach.

„Papkin, nicponiu, nie trzymaj nas w niepewności i mów, co to za patent!" – krzyczycie. Otóż każda z lokacji, jakie zaliczamy zazwyczaj w kilkadziesiąt sekund, składa się z dwóch typów elementów. Obok czerwonych klocków, płomieni i promieni lasera funkcjonują niebieskie sześciany, siąpiące deszczem chmury oraz trampoliny. Jednym guzikiem pada uskuteczniamy skok, drugim – dokonujemy błyskawicznej przemiany bohatera. Grając jako Czerwony Trójkąt, nie możemy korzystać z błękitnych elementów lokacji, które bądź znikają, gdy tylko się zbliżymy, bądź stają się cokolwiek zabójcze. Gdy natomiast przywdziewamy niebieski kostium, wojujemy z czerwonymi niczym Mariusz Max Kolonko.

To założenie zupełnie sensowne. Zwłaszcza że developerzy popełnili nader różnorodne etapy – raz trafiamy do logicznej miniatury, innym razem gra wymaga od nas spostrzegawczości, a kiedy indziej biegu przez intensywny, bazujący głównie na zręczności slalom. Co i rusz tytuł dokłada jakiś nowy element: prądy, na których wzlatujemy, klocki rozpadające się bądź eksplodujące, chwiejące się platformy, zacienione poziomy, jakie rozgrywamy niemal po omacku. Fakt, niewiele dodaje od siebie, ale **widać, że jej twórcy z niejednego platformowego pieca chleb jedli i wiedzą, jak projektować rozgrywkę**.

Historia, opowiedziana bez użycia słowa, do wykwintnych nie należy. Oprawa graficzna jest poprawna, podobnie jak ścieżka dźwiękowa, częstująca nas industrialem i kołyszącymi łeb basami. Słowem: **to kolejny miły drobiazg, jeden z wielu na Steamie**. W żadnym razie nie spodziewajcie się produkcji, jaka wzbudziłaby zaangażowanie i emocje na miarę Ori and the Blind Forest, Feza czy Dust: An Elysian Tail. |CDA|

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

+ dobre projekty poziomów
+ bardzo ładnie korzysta z cudzych patentów
+ sympatyczny pomysł wyjściowy
+ testuje gracza na wiele sposobów

– kompaktowa
– niezbyt długa
– nie potrafi nagradzać dobrych czasów/zdobycia znajdziek

PEGI 7

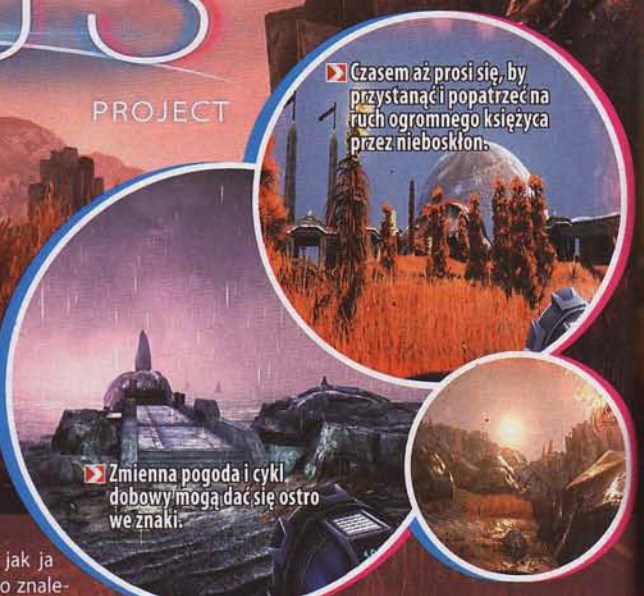
- PRODUCENT: HOURENCES/TEOTL STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 83 ZŁ (19 €, PC), 60 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF 460

GATUNEK: SURVIVAL/PRZYGODOWA

THE SOLUS PROJECT

Marznie na deszczu: **enki**

Gdy to piszę, w słuchawkach wybrzmiewa mi ścieżka dźwiękowa z „Interstellar", ale z tyłu mózgu majaczą mi sceny z „Robinsona Crusoe". To połączenie o tyle trafne, że klimat The Solus Project wciska się we wspólny mianownik obu tych dzieł.



Czasem aż prosi się, by przystanąć i popatrzeć na ruch ogromnego księżyca przez nieboskłon.

Zmienna pogoda i cykl dobowy mogą dać się ostro we znaki.

Atmosferę produkcji lepiej mógłbym określić, chyba tylko przywołując stareńkiego Unreala, tyle że wyrugowanego z wrogów i broni. Oto, jako ostatnia nadzieja ludzkości stłoczonej na skraju Układu Słonecznego po zagładzie Ziemi, bardzo awaryjnie lądujesz na odległej planecie Gliese-6143-C. Po wyjściu z kapsuły ratunkowej i spojrzeniu na jej pełen życia, metalicznoczerwony pejzaż i ogromny księżyc wędrujący po nieboskłonie, konstatujesz, że to może być nasz nowy dom. Musisz tylko znaleźć sposób na to, by jakoś skontaktować się z bazą. I nie umrzeć z głodu. Albo odwodnienia. Albo hipotermii. Albo od pioruna...

Kosmiczny rozbitek

To fabularna gra z bardzo **silnie zarysowanymi elementami survivalowymi**. Innymi słowy, masz do wykonania konkretne zadanie i gra – czasem wprost, czasem w sposób zawoalowany – prowadzi cię przez kolejne lokacje i popycha akcję do przodu. Jednocześnie świat gry żyje niezależnie od ciebie – wraz z cyklem dobowym i zmienną pogodą. Musisz zwracać uwagę na to, co się dzieje dookoła ciebie, i monitorować swój stan fizyczny. Chować się w cieniu podczas południowego skwaru, szukać źródeł ciepła w nocy, jeść, pić i spać. Jeśli – tak jak ja pewnego razu – po znalezieniu latarki wyrzucisz precz swoją prymitywną, ale rozgrzewającą pochodnię, a potem podczas eksploracji zastanie cię wieczorna ulewa i mroźna noc, przekonasz się, jak głęboko można wcisnąć rękę do nocnika. W podobny sposób raz niemal umarłem z głodu obładowany konserwami z kapsuły, panicznie szukając prymitywnego obłupanego kamulca, którym mógłbym je otworzyć.

The Solus Project całkiem nieźle sobie radzi z tworzeniem momentów w stylu „o, kurde!", zwłaszcza w targanych siłami żywiołów rozległych otwartych lokacjach – wyspach połączonych siecią tuneli. Te ostatnie – ewidentnie będące pozostałościami po kimś, kto żył tu wcześniej – spodobały mi się zdecydowanie mniej. Zwłaszcza te długie, ciemne, wąskie i powtarzalne, bo na kilku przestronnych kawernach zawiesiłem oko z przyjemnością. Niestety umiejętnie budowana na powierzchni immersja pod ziemią często chwieje się w posadach. Z „wczuwki" wybijają umieszczone w świecie gry znaczniki z nazwami kolejnych etapów przygody oraz czyniące banalnym cały ten biznes z przetrwaniem wielkie michy z nieskończoną ilością ciepłego (nawet w trzaskający mróz) zielonego gulaszu. Jak rozumiem, było to najłatwiejsze wyjście z sytuacji, w której zbalansowanie ilości znajdowanego pożywienia i zaspokajanie innych potrzeb ciała byłoby zbyt trudne i/lub czasochłonne. Ostatecznie **bilans wciąż wychodzi tu na plus i są chwile, w których możesz poczuć się jak prawdziwy międzygwiezdny pionier**. Szkoda, że twórcy nie do końca wiedzieli, co zrobić z główną postacią. Dali jej głos i imię (płeć wybierasz przed rozpoczęciem gry), ale poskąpili późniejszych kwestii, które nadałyby jej jakiekolwiek ciekawe cechy charakteru. Krótkie monologi nagrywane jako raport po długich godzinach milczenia bywały tu dla mnie wręcz nie na miejscu.

Miecz i młot

Wciąż jednak tytuł Sjoerda „Hourences" De Jonga i studia Teotl to bardzo dobry wybór dla pacyfistycznych fanów survivali. Nie musisz się (no, prawie...) przejmować tym, że coś będzie ci tu chciało aktywnie zrobić krzywdę. Miecze posłużą ci za dźwignie, młot masz po to, by rozwalać ściany, za którymi czają się sekretne pomieszczenia, a strzelać możesz dyskami, na miejsce upadku których następnie da się przeteleportować. Trochę pogłówkujesz przy szukaniu kluczy, trochę pozwiedzasz sekretne, zalewane w takt pływów (napędzanych, rzecz jasna, grawitacją wspomnianego wcześniej księżyca) jaskinie, sporo nachodzisz się wte i wewte, być może nawet zdarzy ci się panicznie uciekać wpław przed tornadem. Będziesz miał co robić i co odkrywać. A to – w połączeniu z miejscami naprawdę ponadprzeciętną oprawą graficzną – wszystko, czego mógłbyś sobie życzyć od dobrego przygodowego survivalu. CDA

Niby survival na obcej planecie, a łóżko, żarcie i źródło ciepła czekają jak w zajeździe przy szosie.

THE SOLUS PROJECT

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ odpowiednie proporcje pomiędzy przygodą i survivalem
+ cykl dobowy, zmienna pogoda
+ miejscami bardzo dobra oprawa graficzna

− nieciekawe sekwencje w tunelach
− zbyt często przypomina, że jest tylko grą

?
- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: THREE FIELDS ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 74 ZŁ (17 €, PC), 75 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 8 OSÓB (CO-OP I RYWALIZACJA, LOKALNIE I ONLINE)
- GATUNEK: AKCJA

DANGEROUS GOLF

Celuje w talerze: **enki**

Podchodzi pewnie do piłeczki... Kąt i odległość nie stanowią dużego wyzwania, ale swoim zwyczajem kuca i dokładnie wymierza... Pełne skupienie...
AAALEŻ JĄ PIERDZIELNĄŁ! Umeblowanie i pół zastawy stołowej do wymiany!

Niezły pomysł, udany silnik, ale rozgrywka nie daje rady nawet z handicapem.

Pamiętacie peestrójkową grę Pain? Proste, durne i zabawne grywadło, w którym wystrzeliwało się kaskadera z procy i kierowało na budynki, szyldy, wystawy, słupki i pod koła przejeżdżających samochodów. Jegomość kwękał, stękał, wokół niego świat się walił, a na górze zliczane były punkty za co bardziej spektakularne łańcuchy bolesnych wydarzeń. Three Fields Entertainment, niegdysiejszy dwuosobowy trzon Criteriona (Burnout, Need for Speed), postanowiło wrócić mentalnie do 2007 roku i zrobić to samo, tyle że z piłeczką golfową i pomieszczeniami zawalonymi obiektami podpiętymi pod w miarę realistyczny silnik fizyczny.

Rozgrywka jest zatem podobna do Paina, tylko zabawy w tym mniej. Najpierw wybieramy któryś z odblokowanych „dołków". Może to być np. jadalnia we francuskim dworku, australijska stacja benzynowa czy męska toaleta gdzieś w Stanach. Następnie mamy trzy uderzenia. Pierwsze to typowy łupniak w wybranym kierunku. Ma on na celu poczynienie wystarczających szkód, by odblokować drugi, czyli Smashbreaker. Tu po uderzeniu odbijającą się piłeczką możemy przez pewien czas nakierowywać na co bardziej delikatne konstrukcje do rozwalenia. Ze względu na bliskość kamery i ociężałe sterowanie jest to niełatwe w sposób bynajmniej nie satysfakcjonujący. Na końcu wykonujemy putt, czyli bijemy do dziury. Wszelkie rykoszety zwiększają dodatkowo pulę punktów, ale jeżeli nie trafimy, tracimy połowę tego, co do tej pory udało nam się nabić.

Oglądanie niszczonych zastaw stołowych, fortepianów, półek z puszkami, puszek z farbą i pisuarów bawi. Dwu-trzykrotnie. Potem staje się nużące, a modyfikacje w postaci dodatkowych dziur czy większej liczby uderzeń wcale nie podnoszą walorów rozrywkowych tego minidziełka jakoś wybitnie wysoko. Developerzy wyraźnie błądzą jeszcze po omacku w trudnym świecie indyków, początkowo nie dając na pececie możliwości gry myszą i klawiaturą, wlepiając w tło gitarowo-punkową ścieżkę dźwiękową bez charakteru. Na plus zaliczam opcję lokalnego i onlajnowego multi do 8 osób, ale – w przypadku „kanapowej" imprezy przed konsolą – raczej w roli subtelnego komunikatu do gości, że mogliby już sobie pójść. **|CDA|**

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 4

+ piłka śmiga, świat w ruinie
– zbyt dużo walki ze sterowaniem, by w późniejszych levelach ów świat faktycznie runął

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: TEQUILA WORKS
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 44 ZŁ (PC), 80 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: TABLICA WYNIKÓW W TRYBIE PRZETRWANIA
- GATUNEK: AKCJA

DEADLIGHT DIRECTOR'S CUT

Żałuje, że na dłużej przysiadł dopiero teraz: **Cursian**

W 2012 roku dramatyczne, pełne moralnie dwuznacznych sytuacji produkcje o zombie były jeszcze stosunkowo świeże i budziły silne emocje. Dziś przeciętny gracz ma już ich po dziurki w nosie. Czy w takich warunkach odświeżony Deadlight ma jeszcze cokolwiek do zaoferowania? Niekoniecznie.

Chociaż lubię mroczne scenariusze, a historię Randalla Wayne'a znałem jedynie pobieżnie, fabuła gry nie zdołała podbić mojego serca. Nie jest zła i **rozumiem, dlaczego ludzie niegdyś się nią zachwycali, ale problem w tym, że podobne klimaty były ostatnimi czasy eksplorowane aż do przesady** i trudno mi się wzdrygnąć na widok kolejnego kumpla schodzącego z tego padołu w paskudnych okolicznościach. Podobnie ma się sytuacja z oprawą graficzną. Wyraziste, kolorowe tła i płaskie, zacienione postacie bohatera i przeciwników wciąż mają swój urok, ale dziś zabieg ten nie robi już większego wrażenia. Sytuacji nie poprawia fakt, że choć developerzy podbili rozdzielczość do 1080p, to tekstury wyglądają słabo, a animacje wyraźnie się rwą.

Najprzyjemniejszym elementem rozgrywki jest hasanie po platformach, omijanie pułapek i robienie w konia tabunów bezmyślnych zgniłków. Wielu narzekało jednak na zawodne, nieprecyzyjne sterowanie. Tym razem jest odrobinę lepiej, ale Randy'emu wciąż zdarza się dość nerwowo reagować na polecenia, co w przypadku wspinaczki po płotach i ogrodzeniach zbyt często skutkuje idiotycznym, niekontrolowanym przeskakiwaniem z jednej strony na drugą. Z tego samego powodu nadal irytuje strzelanie – trafienie w truposza oddalonego o więcej niż kilka metrów zakrawa na pomniejszy cud. Tym bardziej dziwi więc, że jedyna duża nowość, tryb przetrwania, opiera się właśnie na walce. Inna sprawa, że to typowa zapchajdziura, mająca uzasadnić ponowne wypchnięcie gry na rynek. Bohater trafia na sporą zamkniętą przestrzeń, a jego zadaniem jest jak najdłużej odpierać coraz liczniejsze fale wrogów. Nudne to niemożliwie.

Deadlight to koronny dowód na to, że do niektórych gier po prostu nie powinno się wracać. Tytuł, który niegdyś wniósł do naszej branży sporo świeżości i zebrał zasłużone pochwały, teraz wyraźnie trąci już myszką. Nie widzę powodu, by wersja reżyserska miała skusić weteranów, a i świeżaki powinny się poważnie zastanowić, czy aby na pewno warto inwestować w dość przeciętnego – z dzisiejszej perspektywy – platformera. **|CDA|**

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

+ o ile nie masz jeszcze dość zombie, fabuła daje radę (z wyjątkiem zakończenia)
+ styl graficzny ma wciąż swój urok
– dziś nie robi już nawet w połowie tak dobrego wrażenia jak niegdyś
– tryb przetrwania jest do bani
– sterowaniu nadal daleko do ideału

TYLKO ONLINE

PEGI 18

- PRODUCENT: BEHAVIOUR INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- OPŁATY: PŁATNY KLIENT (OK. 88 ZŁ)
- WERSJA PL: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU I3 3,7 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 6850
- GATUNEK: AKCJA/SKRADANKA

DEAD BY DAYLIGHT

death is not an escape

Też ucieka: **9kier**

Zabójca powala mnie na ziemię, po czym przewiesza przez ramię. Nabije mnie na hak – myślę. Lecz nie, wrzuca mnie w pułapkę, rozstawia ją ponownie, podnosi mnie, wrzuca w pułapkę, rozstawia ją ponownie, podnosi mnie. I tak w kółko – dla punktów.

Będzie z niej dobre jerky.

Woodstock. Po prawej Papkin, po lewej jego lojalny kolega.

Grzebiąc przy generatorze z kompanem, dostajesz dodatkowe punkty.

Tak kończył się mój pierwszy publiczny mecz w horrorze studia Behaviour i byłam niesamowicie rozczarowana. Nie mogłam nic zrobić – trójka moich kompanów wykorzystała to, że zajmuje się mną psychol rodem z „Piątku trzynastego", dokończyła naprawę generatorów, otworzyła bramę i uciekła. Nic dziwnego, ujście z życiem zapewnia 5000 punktów, a podczas pomocy bliźniemu, wcale nie tak opłacalnej, można łatwo paść ofiarą mordercy. Kiedy z 4 na 1 zrobiło się 1 na 1, a moje ruchy ograniczały się do rozpaczliwego czołgania i wpadania we wnyki, przestałam robić cokolwiek, czekając, aż zabójca się znudzi. **Na początku meczu myślałam: „taką atmosferę powinno mieć Evolve", pod koniec już tylko: „jak można było zepsuć tak dobry, klimatyczny pomysł?!".**

Szczury lądowe

Trudno uciec od porównań z tytułem Turtle Rock, głównie dlatego, że obie produkcje oferują asymetryczny multiplayer 4 na 1. Podczas gdy w Evolve łowcy ścierają się z potworem, w Dead by Daylight na grupkę nastolatków czyha uzbrojony w pułapki, piłę lub niewidzialność morderca. Dynamika jest jednak całkowicie inna – i moim zdaniem lepsza – bo czwórka nieszczęśników nie dzierży żadnej broni, a jej **celem nie jest pokonanie zabójcy, lecz ucieczka**. Aby móc otworzyć upragnione bramy, muszą naprawić rozrzucone po mapie generatory (za pomocą łatwych QTE), a w międzyczasie kulą się jak szczury za drzewami i ścianami budynków, szukają przedmiotów i chowają w szafach. Morderca ma za zadanie dopaść ocalałych i powiesić ich na specjalnych hakach, gdzie następnie sczezną, poświęceni dziwnemu bóstwu. Serio, serio.

W przeciwieństwie do Evolve, które sprowadza się de facto do zabawy w berka, DbD **to pozbawiona przesadnej ilości klikania skradanka z jeszcze wyraźniejszą asymetrią**. Zabójca jest szybszy niż jego potencjalne ofiary, a bezbronnych ocalałych mogą uratować tylko wsłuchiwanie się w bicie serca – które wali tym mocniej, im bliżej znajduje się zbrodniarz – i odpowiednie wykorzystanie otoczenia, jak blokowanie drogi za sobą czy przeskakiwanie przez okna, co zabójcy zajmuje więcej czasu. Wydawałoby się, że to gra drużynowa, ale często bardziej opłaca się dążyć do wyjścia zamiast ratować kompanów, a **poświęcanie życia dla dobra innych jest już w ogóle bez sensu** – to, że oni uciekną, nic ci nie da.

Piątek trzynastego

Początkowo ci, którzy chcieli zagrać ze znajomymi, mieli do wyboru dwie opcje: albo prywatny, niedający punktów potrzebnych do rozwoju postaci mecz w trybie kill your friends (w którym jedna osoba musiała być zabójcą), albo żałosne „wskakujemy do publicznego lobby na trzy i czte-i-ry z nadzieją, że na siebie trafimy". Robiło tak mnóstwo osób, które prosiły innych o opuszczenie gry, bo na kogoś czekały, albo same wychodziły. Fala krytyki sprawiła, że twórcy zdecydowali się wprowadzić analogiczny tryb survive with friends, który pojawił się na chwilę i... zniknął. Na szczęście niedługo przed oddaniem numeru pojawił się ponownie, dzięki czemu gracze mogą nie tylko grać w sensownym co-opie, ale i zdobywać w nim punkty i rangę.

System rozwoju jest ciekawy, ale nieudany – by przejść na kolejny poziom, należy wykupić wszystkie umiejętności i przedmioty dostępne na obecnym levelu, nawet jeśli na jakieś szkoda ci punktów. (Sieć tego, co da się kupić, jest generowana proceduralnie dla każdej postaci). Dary dla bóstwa to buffy działające przez jeden mecz, przedmioty i modyfikacje znikają po zużyciu lub śmierci postaci (ocaleni) lub końcu meczu (zabójca), więc czułam, że to, w przeciwieństwie do perków, strata punktów. Tym bardziej że **matchmaking nie daje rady** i gra często wrzucała do mojej drużyny osoby o rzadkich zdolnościach czy przedmiotach. Albo postawionych wysoko w rankingu, który zresztą nie zasłużył na osobny tryb, co skutkuje nastawieniem na punkty – **czasem niektórzy wręcz współpracują z zabójcą**... Choć gra ma na karku miesiąc, jest zabugowana, ale jej największym grzechem jest i tak powtarzalność. Kilka nieładnych map na krzyż, jeden tryb, bardzo podobne mecze, mało postaci i personalizacji, niespecjalnie zróżnicowani ocaleni – to nie jest coś, przy czym chciałabym spędzać piątkowe wieczory. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

+ skradanka, a nie berek
+ questy dzienne
+ atmosfera starych horrorów...

– ...którą przestajesz czuć po 2 h
– bardzo powtarzalna
– fatalny system punktowy
– słaby system rozwoju
– zabugowana

12

PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: INFINITE MONKEYS
DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
CENA: OK. 44 ZŁ (PC, 10 €), 42 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: PEŁNA (NAnapisy)
MULTI: BRAK
GATUNEK: LOGICZNA/PLATFORMOWA

LIFE GOES ON
DONE TO DEATH

PEŁNA WERSJA 09/16

Starał się umierać rozsądnie: **CormaC**

Już na początku swej przygody, zanim zdążysz cokolwiek zdziałać, spadasz na kolce i giniesz. Koszmarny błąd projektantów? Nie, manifestacja dewizy „po trupach do celu".

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 6

+ prosty, ale bardzo nośny pomysł
+ odczuwalnie dłuższa od oryginału
+ sympatycznie głupawa
+ niektóre łamigłówki zmuszają do wysiłku...
− ...ale większość etapów jest łatwa
− oprawa jest co najwyżej znośna

Jeżeli gra wydaje ci się znajoma, pamięć nie płata ci figli – dwa lata temu Papkin wystawił jej 7+. O co więc chodzi? Od czasu premiery twórcy cały czas dłubali przy swoim raczej niedocenionym dziełku, a efektem jest **rozszerzona reedycja** wydana tym razem nie tylko na PC (posiadacze oryginału dostają update za darmo), ale także na PS4. Done to Death przyniosło przede wszystkim kilkanaście świeżych etapów, w tym cały nowy świat, więc zabawa nie kończy się już po mikrych trzech godzinach, jak niegdyś, lecz dobija do pięciu. To najistotniejsza nowinka, ale nie ostatnia, bo wprowadzono również dodatkowe mechanizmy (portale i możliwość zzombifikowania rycerzyka), a sukcesy nagradzane są licznymi gadżetami (zimowa czapka, plastikowy łeb konia, berecik itp.), którymi następnie przywoływani na planszę śmiałkowie obdzielani są losowo.

Wróćmy jednak do nanizanego na szpikulec biedaka ze wstępu. Jego śmierć nie poszła na marne, bo przyzwany po nim inny chwat ląduje na zwłokach i może przeskoczyć z nich na półkę. Life Goes On to **platformowa gra logiczna, w której bezzgonów nie da się zaliczyć żadnej planszy – tyle że umierać trzeba z głową**. Pozostające na planszy konserwy mięsne służą jako obciążniki na płytach naciskowych albo bezpieczne wysepki między kolcami, poprzednicy zamrożeni w kostkę lodu pozwalają dostać się gdzieś wyżej lub zjechać po szynach, po plecach nieszczęśników przytwierdzonych do ściany można się wdrapywać itp. Ławkę rezerwowych masz na każdej planszy nieograniczoną, więc nie ma powodów do frustracji. Calakowicze będą jednak zwracać uwagę na sugerowane maksymalne zużycie zasobów ludzkich i limit czasowy, a także szukać w każdej lokacji potwora Jurka, którego nakarmienie jest dodatkowym zadaniem. Dotarcie do wyjścia najczęściej nie nastręcza większych problemów, choć zdarzają się bardziej skomplikowane etapy wymagające prawdziwego główkowania, planowania i zręczności. Niezależnie od poziomu trudności i pomimo makabrycznych założeń zabawa jest bardzo przyjemna, bo łamigłówki zaprojektowano pomysłowo, a sympatyczny klimat i niewymuszony humor rozluźniają. **Przed wystawieniem wyższej oceny powstrzymuje mnie oprawa.** Ech, gdyby ta perełka wyglądała i brzmiała jak Trine... Tak czy owak – polecam. |CDA|

Słowo od MQca: CormaC, pisząc tę recenzję, nie miał zielonego pojęcia, że gra trafi do pełnej wersji w CD-Action. Serio, serio.

?

PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: PC – JESZCZE NIEDOSTĘPNA, 229 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DLA 2 OSÓB
GATUNEK: BIJATYKA

ONE PIECE
BURNING BLOOD

Nadał się: **Krigore**

Jarałem się tą grą. W końcu One Piece to jedna z tych produkcji, gdzie – choć styl anime sugeruje inaczej – walczą prawdziwe zabijaki. Przeszło mi po kilkunastu minutach.

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 7

+ ładna grafika
+ sporo postaci z anime
+ kanoniczne ciosy robią wrażenie!
+ fani One Piece będą zadowoleni...
− ...i tylko oni – dla reszty gra jest nieprzyjemna
− słaba mechanika walk
− całą kampanię można przejść, stosując jeden cios
− paskudny interfejs

Ależ to ma **skopaną mechanikę walk!** Dawno nie widziałem takiego kuriozum. Całość nie dość, że surowa i dość prymitywna, to jeszcze zdaje się zupełnie nieprzemyślana. Mamy tu niby ataki zwykłe i dystansowe, jest możliwość wyprowadzania specjalnych uderzeń czy budowanie całych łańcuchów z kolejnych akcji, a nawet łączenie dwóch zawodników. Tyle tylko, że to nie ma większego sensu, bo o wiele łatwiej jest wyprowadzić wzmocnione przełamanie bloku: raz za razem, w równych odstępach czasu naciskając Y i B – za pomocą tego przejdziecie całą kampanię. Z ludźmi niby jest lepiej, ale i tak jest to cios przegięty tak, że kiedyś powinni go pokazywać w jakimś Muzeum Gier, w gablocie jako przykład porażki projektowej. Wchodzi ze średniej odległości, zabiera jakąś 1/6 życia i wykonany w tempo, tuż po podniesieniu się postaci, jest praktycznie niemożliwy do zablokowania.

To niejedyny problem gry. Wielkość aren i głupota AI sprawiają, że – jeśli nie stosujecie triku przedstawionego powyżej – walki często sprowadzają się do zabawy w łapanego. Okazuje się, że często nawet ciosy dystansowe są stanowczo zbyt mało dystansowe i trzeba bez sensu biegać przez hektary. To nie Dragon Ball, że można podlecieć. Trzeba też wspomnieć o kampanii: historia jest tam tak niemiłosiernie skompresowana, że bez znajomości anime jest naprawdę trudno, mimo najszczerszych chęci. Niby jakoś się to składa w fabułę, ale pozostawia wrażenie, jakby „Władcę pierścieni" streścić trzema zdaniami – po jednym na każdy tom. Dobra, na koniec pochwalę, żeby nie było, że mam zły dzień. Przede wszystkim – grafika! No tu nie sposób narzekać. Owszem, jest kiczowato, a całość jest przerysowana. Ale, do cholery, taki jest One Piece! Trudno sobie to inaczej wyobrazić. Wrażenie robi bogaty wachlarz postaci wraz z ich kanonicznymi zagraniami. No i poza kampanią możemy dać nura w sieć i skopać innych fanów anime, a nawet wziąć udział w Bitwie o piracką flagę, czyli wojnie frakcji. Nie zaciera to jednak ogólnych złych odczuć. **Burning Blood to produkcja wyłącznie dla fanów anime.** Inni jej po prostu nie zrozumieją. |CDA|

PEGI 7

- PRODUCENT: COMCEPT, INTI CREATES
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL, NN
- CENA: OK. 80 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: 2 OSOBY ONLINE, JEŚLI ZECHCE ZADZIAŁAĆ
- GRALIŚMY NA: WII U, PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,8 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 550 TI/AMD HD 7770
- GATUNEK: PLATFORMOWA

MIGHTY No. 9

Płacze: **spikain**

Za nami największa growa wtopa ostatnich lat – historia obietnic, zawodów i przekrętów. Opowieść o tym, jak 66 tysięcy osób wyrzuciło w błoto prawie 4 miliony dolarów.

Uwaga: połowa tej recenzji to kontekst, którego w przypadku Mighty No. 9 po prostu nie sposób pominąć. Wydarzenia, które miały miejsce na przestrzeni ostatnich lat, bezpośrednio związane są z tym, w jaką grę ostatecznie przyszło nam zagrać.

Od ostatniego „prawdziwego" Mega Mana minęło wiele, wiele lat. Fani serii, którzy nie porzucili jeszcze nadziei na powrót niebieskiego gościa w kasku, stopniowo tracili ją za każdym razem, gdy Capcom anulował kolejny sequel.

Co się stało?

Wtem, w 2013 roku na Penny Arcade Expo Keiji Inafune – człowiek, o którym wtedy mówiono jako o „twórcy Mega Mana" – po odejściu z Capcomu zapowiedział, że stworzy duchowego następcę serii. To znaczy... nie użył słów „duchowy następca", ale wystarczyło spojrzeć na postać i posłuchać, jak gra będzie wyglądać, żeby wiedzieć, o co chodzi. Dla przeciętnego fana Mega Mana była to doskonała wiadomość: **generał Capcomu odchodzi i zbiera własną armię, by pokazać złej korporacji, że się da.** Wszystko to zbudowane było na przekłamaniach: Inafune nie był autorem Mega Mana, stworzył tylko ilustracje na podstawie postaci zrobionej przez Akirę Kitamurę. Przez lata był potem producentem w Capcomie, a że przeciętnemu graczowi trudno zweryfikować jego udział w tworzeniu gry, mając do dyspozycji wyłącznie wpis na Wikipedii – zapanowała moda na Inafune.

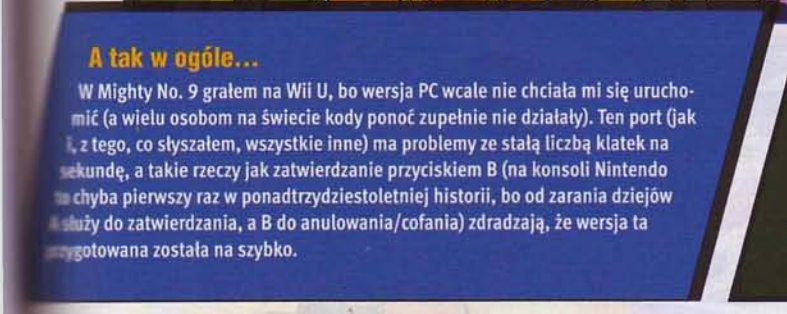
Mighty No. 9 trafił więc na Kickstartera, gdzie tłumy wygłodniałych graczy, którzy od lat nie dostali swojej zasłużonej, megamanowej paszy, władowały w grę prawie 4 miliony dolarów. I nie ma się co dziwić: grafiki koncepcyjne (jak ta obok) nadal wyglądają jak coś, w co bardzo chciałbym zagrać. Wtedy, niestety, zaczęła się lawina nieszczęść. Twórcy pokazali demo stworzone po siedmiu dniach produkcji. Okazało się, że wcale nie będzie to gra 2D ani gra 3D udająca 2D, tylko coś, co w ogóle nie przypomina ilustracji zachęcających do wsparcia kampanii. Machnęliśmy na to ręką, bo wcale nie wyglądało to źle (zwłaszcza z perspektywy czasu, ale o tym zaraz).

Comcept (firma Inafune) zaczęła jednak szukać dodatkowych inwestorów, bo najwyraźniej 4 miliony to za mało, żeby zrobić nowego Mega Mana(*). W styczniu 2015 (spójrzcie na kalendarz, następnie z powrotem na tekst, a potem znów na kalendarz) Inafune ogłosił, że „Mighty No. 9 jest już praktycznie ukończony". Do zgrzytów związanych z inwestorami w kwietniu 2015 dodać trzeba było fakt, że gra nagle znalazła wydawcę – Deep Silver (raz jeszcze: 4 miliony – za mało). Okazało się, że nie ukaże się wiosną 2015, tylko we wrześniu. Już wtedy wszyscy byli źli, bo „praktycznie skończona gra" w ostatniej chwili została przełożona o pół roku. Tak czy inaczej, przeżylibyśmy to, gdyby nie kolejne opóźnienia: na luty 2016, na wiosnę 2016, a potem na czerwiec 2016. Najgorszy był jednak powód: platformówka 2D zaliczyła obsuwę, bo, wyobraźcie sobie, nie działał w niej komponent online. Uch.

Na tym wypada skończyć wstęp(**), żeby opowiedzieć co nieco o grze, prawda? **Ostateczny kształt Mighty No. 9 to największy cios w podbródek, na który**

Obiecano nam grę, która wyglądać będzie tak...

...a dostaliśmy to. Za cztery miliony dolarów.



A tak w ogóle...

W Mighty No. 9 grałem na Wii U, bo wersja PC wcale nie chciała mi się uruchomić (a wielu osobom na świecie kody ponoć zupełnie nie działały). Ten port (jak i, z tego, co słyszałem, wszystkie inne) ma problemy ze stałą liczbą klatek na sekundę, a takie rzeczy jak zatwierdzanie przyciskiem B (na konsoli Nintendo to chyba pierwszy raz w ponadtrzydziestoletniej historii, bo od zarania dziejów służy do zatwierdzania, a B do anulowania/cofania) zdradzają, że wersja ta przygotowana została na szybko.

To najbrzydszy screen, jaki zobaczycie w CD-Action. Pod wodą nie widać niczego.

przygotowywaliśmy się od lat (a niektórzy przygotowują się nadal, bo wersja na 3DS-a i Vitę, hi, hi, nadal nie wyszła).

Nie, naprawdę, co się stało?

Zacznijmy więc od tego, że **Mighty No. 9 wygląda nie tylko gorzej niż grafiki koncepcyjne i pierwszy gameplay, ale też gorzej niż przeciętna indie platformówka** o budżecie znacznie mniejszym niż 4 miliony. Mógłbym tu wymieniać nudne oświetlenie, puste tła czy prymitywne modele, ale musiałbym wymienić wszystko. O dialogach najlepiej zapomnieć, postacie nie mają jakiejkolwiek ekspresji i nawet usta im się nie ruszają. Zapewne warstwy audiowizualnej broniłaby muzyka Manami Matsumae (Mega Man), gdyby nie to, że zagłuszał mi ją tragiczny voice acting i moje własne jęczenie na gameplay.

Bo rozgrywka jest tu największym problemem – czuć, że całość zrodziła się z dobrego pomysłu na grę, bo ruch postaci, to, jak płynnie możemy poruszać się po kwadratowym świecie... to czysta przyjemność. Serio – **rzadko po kilku minutach w platformówce czuje się taką swobodę działania. Szkoda, że cała reszta gry sprawia wrażenie, jakby po opracowaniu „movementu" skończyły się środki** – level design bywa lepszy lub gorszy, zupełnie jakby pieczę nad jednym poziomem trzymały zupełnie różne osoby, a poziom trudności nie ma żadnego sensu. Bywa, że po arcytrudnym bossie następują dwaj inni, którzy pokonują się sami. Dodatkowe bronie, które zdobywamy, potrafią być skrajnie przesadzone lub zupełnie bezużyteczne. Brak tu szlifów, zupełnie jakby nikt nie miał czasu takich rzeczy zbalansować. Sam projekt poziomów potrafi zaskoczyć fajnym pomysłem tylko po to, żeby chwilę później zaserwować nam miejsce typu „umarłeś, bo nie wiedziałeś, że to i to cię zabija". Chciałbym wierzyć, że to część typowego dla MN9 problemu z objaśnianiem kluczowych dla rozgrywki rzeczy, a nie celowe działanie. Ciągłe zgony dałoby się zresztą przeżyć, gdyby poziomy ładowały się od nowa natychmiastowo, ale nie – największą karą za śmierć jest półminutowy czarny ekran loadingu.

Nie wiem, co jest bardziej przykre: czytanie komentarzy z 2013 roku, w których ludzie cieszą się, że dostaną nowego Mega Mana, czy to, że nawet osierocona postać Capcomu ma się lepiej niż kolejna gra Inafune. Tak czy inaczej, teraz, kiedy mamy to za sobą, po prostu zapomnijmy o Mighty No. 9. |CDA|

(*) Polecam zagrać w Mighty Gunvolt – gierkę zrobioną na szybko przez studio współpracujące przy Mighty No. 9, crossover z Azure Striker Gunvolt, duchowym następcą Mega Mana X. MG ukazało się w 2014 roku, ma pikselową, megamanową grafikę i pokazuje, czym Mighty No. 9 mógł być, gdyby sto rzeczy naraz nie poszło nie tak.

Do tych 6 osób, które wsparły Mighty No. 9 kwotą 10 tys. dolarów: pamiętamy [`].

(**) Choć seria potknięć Inafune trwała dalej – wystartował z kolejnymi Kickstarterami, tym razem dla Red Ash, następcy Mega Man Legends, a także osobną kampanią dla ANIME Red Ash. Kiedy Comcept wiedział już, że zbiórka na grę się nie powiedzie (bo ludzie przestali ufać twórcy), pod sam koniec wyskoczył z informacją, że tytuł i tak zostanie ufundowany przez chińską firmę Fuze.

Jaki znowu men?

Mega Man to jedna z najbogatszych postaci w historii branży – zarówno jeśli chodzi o liczbę gier, jak i ich jakość. Wszystkich odsłon od lat 80. powstało ponad 130. Trzy główne serie, czyli Mega Man, Mega Man X oraz Mega Man Zero (łącznie około 30 gier), to „platformówki akcji", czy run-and-guny – i to tak dobre, że właściwie mało która gra przez lata była w stanie im dorównać. Są też seria trójwymiarowych Mega Man Legends, taktyczne erpegi Mega Man Battle Network, inne taktyczne erpegi Mega Man Star Force i tak dalej. Gry z Mega Manem mają to do siebie, że mimo tak wielu odsłon rzadko pojawia się wśród nich produkcja zaledwie dobra (żaden miłośnik świetnej zabawy nie powinien pomijać chociażby pierwszych Mega Manów X). Można się więc domyślić, jak bardzo wkurzeni są fani, którzy przez wiele lat dostawali regularnie kolejne odsłony, kiedy te nagle przestały się ukazywać, a „wielki powrót" skończył się... tak, jak widać.

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 3

WIDEO 3

AUDIO 5

+ męka jest krótka, bo gra trwa jakieś 4 godziny

– nawet nie każcie mi wymieniać

PEGI 16

- PRODUCENT: THE GAME BAKERS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
- CENA: OK. 110 ZŁ (25 €, PC), 104 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF 650 GTX/AMD R7 250

GATUNEK: AKCJA

FURI

Zaczynał każdą walkę pod butem wroga, kończył ją, unikając wszystkich ciosów: **Cross**

„Walki z bossami oparte na paskach życia to przestarzałe rozwiązanie. Lepiej robić walki polegające na wykorzystaniu otoczenia". Różne wariacje tego zdania słyszałem już z ust kilku różnych developerów gier AAA w różnych dyskusjach. Na szczęście Furi pokazuje, że to bzdura.

To gra o bossach – i niczym więcej. Francuskie studio The Game Bakers postanowiło wydestylować z klasyki japońskich gier akcji to, co ekscytuje w nich najbardziej, a następnie oprawić to w modną na Zachodzie neonową estetykę lat 80. W kwestii oprawy muzycznej developerzy sięgnęli nie tylko po pomoc artystów, którzy zdobyli grową sławę dzięki Hotline Miami (Scattle, Carpenter Brut), ale też takich, którzy do Hotline Miami nadaliby się idealnie (Danger, Waveshaper, paryski zespół The Toxic Avenger). Projekty postaci powierzyli z kolei twórcy brutalnego komiksu „Afro Samurai", rozsławionemu w szerokim świecie dzięki animowanej adaptacji współtworzonej przez RZA i Samuela L. Jacksona. Mając taki dream team, Francuzi spłodzili prostą historię o bezimiennym wojowniku, którego w kosmicznym więzieniu pilnuje dziewięciu mocarnych strażników. Jeśli pod przewodnictwem zamaskowanego architekta zabije ich wszystkich, odzyska wolność. A skoro mieli już pretekst fabularny, zaczęli projektować bossa za bossem.

Trudno dziś o dobrego szefa...

Pomyślcie: ilu charyzmatycznych łotrów położyliście na łopatki przy pomocy QTE? Ilu Wielkich Złych zabiliście dzięki niszczeniu bądź wyłączaniu ich osłon raz za razem? Ile razy zapoznaliście się ze strategią pod tytułem „będę ciągle wzywał posiłki, od czasu do czasu wyskakując z bezpiecznego miejsca, byś mógł mnie troszkę okaleczyć"? Zamiast uczciwego pojedynku z gatunku „1v1, niech wygra lepszy" wielu twórców gier AAA uwielbia serwować nam niesatysfakcjonujące zabiegi w stylu „naciśnij X, by wygrać" lub starcia mające posmak przykrego, mozolnego obowiązku. Nikt nie ma ochoty kłaść trupem setek bezimiennych kitowców czy manipulować przełącznikami, gdy ktoś zasługuje na pięść w twarz. Zresztą przykładem podawanym najczęściej przez orędowników „otoczeniowych bossów" nie jest Joker z końcówki Arkham Asylum, ale Mr. Freeze z Arkham City... czyli łotr z paskiem życia, którego niszczysz przez znajomość wszystkich umiejętności Batmana.

W zatęchłym klimacie większości gier z głównego nurtu Furi jest jak potężny haust świeżego powietrza. Już samo menu główne daje ci znać, że twórcy rozumieją: wybór trudności to nie zgaduj-zgadula, jak bardzo hard jest poziom hard, bo każda opcja wyczerpującym opisem daje znać, do kogo jest skierowana. Jest też poziom rekomendowany przez autorów. Do diabła, takie wprowadzenie powinno być normą, nie wyjątkiem!

...a tu jest ich aż dziesięciu

Chlubnym odstępstwem od reguły jest tutorial. Mało który samouczek faktycznie ekscytuje – ten tutaj od razu wrzuca cię w walkę na śmierć i życie. Pokazałem go koledze Papkinowi tylko po to, żeby w minutę zobaczył, o co tu chodzi – wstał od monitora po 20 minutach, obolały, bo zapomniał, że ciągle kuca. Unik, wykonywana jednym przyciskiem seria cięć, unik, parada, seria z pistoletu, unik, wzmocnione cięcie prowadzące do efektownego finishera. Schemat walk jest prosty, za pomocą szybkiego dasha i umiejętności parowania ataków (co zresztą odnawia nam nieco życia) unikamy soulsopodobnych serii ataków bronią białą i shmupopodobnych wzorów pocisków, szukając okienka, w które wciśniemy bolesny kontratak – czy to dalekosiężnym pistoletem, czy mieczem.

Przy atakach z dystansu całe pole walki widzimy z lotu ptaka. Przy szermierce ważne są tylko postacie.

Każde starcie trwa tu kilka, kilkanaście minut – zależy, jak dobrzy jesteście. Poziom trudności rośnie miarowo z walki na walkę, co gwarantuje, że każdą powtórzycie przynajmniej parę razy. A powtórzycie, bo pojedynki są tu jak taniec w rytm wyznaczany przez „ejtisowe" syntezatory, a śmierć niemal nigdy nie pozwoli wam winić gry. Wszystkie wzory ataków są bardzo czytelne, a po udanym przejściu każdej fazy odnawiamy jeden z trzech pasków życia. Jeśli więc zmarnujecie je wszystkie, przy game over od razu będziecie mieli w głowie gotową samokrytykę. Do tego do przodu gracza popycha ciekawość tego, co będzie dalej – szermierka z dumnym rycerzem na oczach jego syna, przywodzący na myśl Metal Geara pojedynek ze snajperem, a może zniszczenie pełnej śmiercionośnych laserów stacji kosmicznej?

Gra nie jest idealna – jej historii brak koniec końców haka, przez który zostanie w głowie, przydałaby się możliwość klecenia własnych kombosów, a silnik Unity dręczy nas tradycyjnymi bugami audiowizualnymi czy spadkami fps-ów. Mimo to Furi to ewenement – twórcy mobilek zadebiutowali na „poważnych" platformach i od razu **pokazali całemu segmentowi AAA sztukę robienia dobrych bossów.** |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 9

- muzyka godna nowego Hotline Miami
- bossowie
- bossowie
- bossowie...

- silnik Unity często nie nadąża za akcją
- prostej rozgrywce daleko do swobody DMC czy Ninja Gaiden
- zawiła forma kryje nieco zbyt prostą historię

Za perfekcyjnie wymierzoną paradę lub trafienie potężnym cięciem gra wynagradza nas efektownym atakiem specjalnym.

18

PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: STAINLESS GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 123 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 6 OSÓB
GATUNEK: WYŚCIGI/AKCJA

CARMAGEDDON MAX DAMAGE

Zachlapał chlapacze hemoglobiną: **Krigore**

Nie wiedzieć czemu nastawiłem się na nową jakość, a dostałem grę, w którą grałem za młodu. Może i nie byłoby w tym nic złego, ale gdzieś po drodze Carmageddon wręcz okrutnie się zestarzał.

To bardziej reedycja niż nowy tytuł i fakt ten uderza w pierwszych chwilach tak mocno, że człowiek chce rzucić padem i np. iść łapać pokémony. **Model jazdy przypomina tektoniczne pląsy posmarowanej smołą cegły**, grafika sprawia, że obok PS4 można bezwstydu postawić PS2, a głośniki najlepiej wyłączyć, bo przyjemniejsze jest ciche skrzypienie analogów. Oczywiście przesadzam, ale nie zmienia to faktu, że gra odstaje od współczesnych standardów pod każdym względem. Tyle tylko, że pograłem te parę godzin i... było całkiem przyjemnie.

Jak już człowiek przywyknie do tej całej toporności, to Max Damage robi się znośny. To tytuł, gdzie – by wygrać – trzeba zrobić jedną z trzech rzeczy: ukończyć wyścig jako pierwszy, zaliczając po kolei punkty kontrolne, rozwalić przeciwników, taranując ich, lub pozbawić życia wszystkich przechodniów na mapie. Szczególnie to ostatnie jest wyzwaniem – trzeba korzystać z rozrzuconych wszędzie znajdziek, które np. zaznaczają wszystkich niezmotoryzowanych na mapie, pozbawiają kończyn istoty przed maską lub czasowo wyłączają im grawitację celem późniejszej ich transformacji w naleśnika. Trzeba docenić inwencję twórców, bo **beczek z różnymi bonusami tu chyba więcej niż kiedykolwiek wcześniej**.

Są i inne tryby gry: czasem by wygrać, trzeba ukatrupić konkretnego pieszego, kiedy indziej znów checkpointy pojawiają się na mapie w losowych miejscach i trzeba dojechać tam jako pierwszy określoną liczbę razy. Jest i multi, mamy też garaż, gdzie modyfikujemy samochód, płacąc żetonami znajdywanymi podczas zabawy.

To tytuł dla dorosłych, który swego czasu ugrał sporo na skandalu. Dziś, kiedy w grach często robi się rzeczy daleko gorsze niż rozjeżdżanie pieszych, kontrowersjami Max Damage się już nie wypromuje. A jeśli je odjąć, to zostaje stara gra, która przyzwyczajonemu do fajerwerków odbiorcy nie oferuje zbyt wiele. Można pograć, ale jak ktoś ma dobre wspomnienia sprzed lat, to lepiej niech ich sobie nie zabija.

PS Pecetowi posiadacze Carmageddon: Reincarnation dostaną Max Damage po jego premierze za darmo jako aktualizację. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

+ klasyczne mapy i samochody
+ mnóstwo starych i zupełnie nowych znajdziek
+ niektóre tryby gry są bardzo przyjemne...
− ...gra jako całość jednak jest po prostu stara
− niezbyt ładna i szczegółowa grafika
− toporny model jazdy

18

PLATFORMY: PS4, XBO
PRODUCENT: CAPCOM
DYSTRYBUTOR: PS STORE, SKLEP XBOX
CENA: 84 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB, VERSUS DO 4
GATUNEK: AKCJA/SURVIVAL HORROR

RESIDENT EVIL 5

Nie tak wyobrażał sobie schadzkę po latach: **CormaC**

Piąty Resident chodził za mną, odkąd siedem lat temu pecet pożarł mi sejwa po kilku godzinach kampanii i jakoś nie mogłem zabrać się do niej od początku. Reedycja na konsole obecnej generacji była świetną okazją, by nadrobić zaległość.

Entuzjazm, z jakim podszedłem do RE5, flaczał jednak z godziny na godzinę, bo okazało się, że **jedyną składową „piątki", która po latach nie śmierdzi rozkładem, jest wciąż wściekle pociągająca Sheva Alomar**. Cała reszta – od oprawy przez design po mechanikę – zestarzała się w różnym stopniu, ale co najmniej odczuwalnie. Najnowsza wersja RE5 to port, a nie remaster. Rozdzielczość podbito do 1080p, a framerate aspiruje do 60 klatek na sekundę. Dzięki płynniejszej animacji strzela się oczywiście przyjemniej, ale dziwi to, że gra nie potrafi utrzymać 60 fps-ów (przynajmniej na PS4), choć grafikę poprawiono co najwyżej symbolicznie. RE5 wygląda przyzwoicie, ale trudno nie zauważyć jego wieku. Bardziej od rozdzielczości niektórych tekstur czy jakości efektów doskwierała mi jednak charakterystyczna dla poprzedniej generacji smętna, szarobura paleta barw, która pozbawia grę wyrazu.

Ktoś mógłby powiedzieć, że skoro to horror, to musi być ponuro. „A @&*%# tam horror", odszczeknąłby fan starszych Residentów. Ja nie przejąłem się tym, że „piątka" to raczej strzelanka niż „straszak", bo kiedyś grą akcji była nieprzeciętną. **O ile jednak po premierze strawiłem niemożność jednoczesnego strzelania i poruszania się jako cechę serii, tak dzisiaj tej koszmarnej koncepcji nie akceptuję.** Sterowanie jest w ogóle tragiczne i większość napięcia towarzyszącego walce wynika z tego, że nieruchawy, ociężały bohater musi opędzać się od wrogów na zazwyczaj niedużej przestrzeni. Owszem, brak mobilności potęguje uczucie zagrożenia, ale jednocześnie razi sztucznością i frustruje. Uwierają również w większości nudne starcia z bossami, skrajnie liniowy design większości etapów i powtarzalność rozgrywki, którą za rzadko ożywiają elementy inne niż strzelanie. Fabuła zaś to kpina, i nie chodzi tylko o naiwne residentowe bzdury, lecz także papierowe postacie, dramatycznie słabe dialogi i nieciekawe cutscenki.

Reedycja RE5 nie jest raczej obliczona na pozyskanie nowych fanów, lecz monetyzację sentymentu starych. Dla nich oferta Capcomu może być całkiem rozsądna, bo **za nieduże pieniądze dostają pakiet zawierający wszystkie dodatki**, w tym dwa godzinne DLC fabularne oraz naprawdę fajny nowy tryb Mercenaries United. Ja jednak wyciągnę z „piątki" wnioski i daruję sobie planowaną na jesień reedycję „czwórki". Niech z godnością żyje w mej pamięci jako jeden z najlepszych tytułów, w jakie grałem. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 6

+ świetna oferta dla fanów serii (wszystkie dodatki w zestawie)
+ idealna do co-opa
+ znakomity nowy tryb Mercenaries United
+ wciąż miewa fajne momenty
− to reedycja, a nie remaster
− zestarzała się pod każdym względem
− kijowe, uciążliwe sterowanie
− nie trzyma 60 fps-ów

PEGI 7

- PRODUCENT: TRAVELLER'S TALES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 80 ZŁ (PC), OK. 155 ZŁ (KONSOLE)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
- DEMO: TYLKO NA PS4
- GRALIŚMY NA: PC
- PC: WIN XP/VISTA/7, INTEL CORE 2 QUAD 2,4 GHZ/AMD PHENOM X4 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GF GT 430/AMD HD 6850

GATUNEK: AKCJA

LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS

Czuł nieśmiertelność, nieśmiertelność tworzył: **Gustaw Papkin**

Zanurzając gęsie pióro w inkauście, poeta zafrasował się. „Który to już raz płodzę tę recenzję?" – westchnął. Wicher redakcyjnej klimatyzacji rozwiał był mu włos i wdmuchnął w nozdrza rój roztoczy. Zieleń oczu spoczęła na edytorze tekstu Word. Nim z Parnasu spłynęła Kalliope, by czułym szeptem natchnąć go do tworzenia Sztuki, palce wystukały...

Wasz skromny narrator od dawna potrzebował osłony, by schronić się przed grami Traveller's Tales.

Proszę docenić, że w recenzji nie padł ani jeden żart o stawianiu klocka.

LEGO GW: PRZEBUDZENIE MOCY

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

- + w udany sposób wyciąga to, co w grach Lego najlepsze
- + atrakcyjna marka
- + łagodzi nadużycia ostatnich Avengersów
- + możliwość wzniesienia kilku konstrukcji z jednego zestawu klocków
- + rozwija wydarzenia z filmu
- + muzyka Johna Williamsa! Oryginalna obsada!
- − strzelanie zza osłon nie sprawia żadnej trudności
- − mało tu wietrzenia zastanych mechanizmów
- − wciąż urocza, ale jej dowcipy sprzedano zbyt wiele razy
- − jak zwykle – sterowanie na klawiaturze

NOŻ K***A MAĆ, ILEŻ MOŻNA?! Jakiego tasiemca jeszcze żeście, Traveller's Tales, wasza mać, nie przerobili na plastik!? Niech ktoś zatrzyma wreszcie świat, ja wysiadam, to absolutnie ostatnie Lego Nośna Marka, jakie recenzuję w karierze! A zresztą – by pozostawić coś potomności, opracuję szablon, jak takie recenzje pisać. Oszczędzi to czasu kolegom i koleżance, którzy przy kolejnych tytułach po prostu podmienią zaznaczone fragmenty.

Life in plastic

Trudno uwierzyć, że to już <<***dwudziesta pierwsza***>> gra TT z duńskimi klockami. Po wydaniu średnio udanych <<***Jurassic World***>> i <<***Marvel's Avengers***>> developer bierze na warsztat <<***filmowe „Przebudzenie Mocy"***>>.

Na linii walki-zagadki tym razem <<***nie ma wyraźnego zwycięzcy***>>. Rozgrywka tradycyjnie bazuje na bieganinie po liniowych lokacjach, rozwalaniu elementów otoczenia i, jak zwykle (westchnienie), na przełączaniu się między ludzikami, dysponującymi zresztą nader różnorodnymi umiejętnościami. <<***BB-8***>> przeciska się tam, gdzie inni trafić nie mogą, <<***C3PO***>> dobrze radzi sobie z komputerami, natomiast <<***Chewbacca***>> sieje zamęt na polu bitwy. Pojawiają się nawet tak egzotyczne gagatki jak <<***generał Hux w stroju do aerobiku***>>.

Scenariusz <<***nie***>> jest autorski. Kwestie <<***podebrano z „Przebudzenia Mocy"***>>, *acz* <<***uzupełniono o nowe dialogi, zarejestrowane przez oryginalną obsadę***>>. Duży <<***plus!***>>, bo kiedy TT nie może pobawić się słowem, dowcip ogranicza się do wpychania na drugi plan ryb, ciastek, bananów i przetykaczy toalet.

It's fantastic

Z ostatniej odsłony podebrano <<***finishery***>>, jednak <<***dzięki znacznemu skróceniu czasu animacji nie wybijają one z rytmu starć***>>. Próżno natomiast szukać <<***ataków kombinowanych***>>. Po prawdzie: <<***Przebudzenie Mocy***>> dodaje od siebie niewiele. Ot – <<***strzelanie zza osłon***>>, czyli prostą minigierkę w stylu <<***kliknij A, by się wychylić, B, by trafić, autocelowanie załatwi wszystko***>>. <<***Szkoda***>>, że zrezygnowano z rozwiązania znanego z <<***Lego Batman 3: Beyond Gotham***>>, tj. <<***kostiumów zmieniających moce naszych podopiecznych***>>. W temacie nowinek warto też odnotować <<***możliwość ułożenia klocków w kilka konstrukcji, co czasem odrobinę komplikuje zagadki, a czasem pozwala posmakować tyciusieńkiej ociupiniulululeńkiej nieliniowości***>> oraz <<***pierwszy w historii cyklu polski dubbing***>>.

Największym plusem Lego <<***Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy***>> jest licencja. Gra sporo zyskuje w dwuosobowym co-opie. Po raz kolejny widać jednak, że Traveller's Tales powinno przynajmniej spróbować wymyślić swoją serię na nowo. <<***Modelowa konstrukcja misji, żeniących eksplorację, walki i etapy rozgrywane za sterami myśliwca***>> oraz <<***dodatkowe zadania rozszerzające fabułę filmu***>>, w ramach których <<***Poe ratuje admirała Ackbara, a Han i Chewie polują na Rathary***>> nie wystarczą. <<***Przebudzenie Mocy***>> jest na tle poprzedniczek <<***dłuższe, ciekawsze i lepsze***>>, ale to wciąż ten sam znajomy klocek, którym od przynajmniej <<***jedenastu***>> części udławić się mogą nie tylko osoby poniżej trzeciego roku życia. |COA|

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: PASSTECH GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 88 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: KONTRAKTY, RYNEK
- GATUNEK: TOWER DEFENSE

SPACE RUN GALAXY

Chciał, to ma: **enki**

Pod koniec recenzji Space Run dwa lata temu napisałem, że czekam na więcej. Nie sprecyzowałem jednak, że chodzi mi o ciekawe pomysły na gry od Passtech Games, a nie powtórkę z rozrywki.

A na końcu łańcucha pokarmowego – boss.

Galaxy ma się do oryginału Space Run jak TransOcean 2 do „jedynki" – **w sequelu zachowano zasady rozgrywki oraz oprawę, ładując do środka tylko nową kampanię i tryb wieloosobowy.** Jakie zasady? Jesteś kapitanem kosmicznej, złożonej z heksów platformy, która w linii prostej leci w prawo. Przed wylotem rozmieściłeś na niej ładunek do przetransportowania i teraz musisz ochronić go wraz ze swoim statkiem przed rojami asteroid i kosmicznymi piratami. W tym celu na wolnych polach budujesz działa, wyrzutnie, generatory tarcz i inne fidrygałki. Niektóre z nich możesz przeorientować, by swym polem rażenia obejmowały cele nadciągające z różnych stron. Innych nie da rady. Surowce na to wszystko zbierasz ze szczątków tego, co udało ci się zniszczyć. Słowem, jest bojowo, widowiskowo i dynamicznie. Nieraz kończyłem misje na styk, osmalonym wrakiem, ale zachowując cały ładunek nietknięty.

Zestaw misji wtłoczono w stopniowo odblokowywaną mapę galaktyki, z planetami i stacjami kosmicznymi, pomiędzy którymi można przewozić ładunki w ramach płatnych kontraktów lub poza nimi – po to, by np. dowieźć dany materiał craftingowy do mechanika, który będzie w stanie coś z nim zrobić. Pomysł na papierze świetny i dający graczowi nieco wolności wyboru. W rzeczywistości niestety sztucznie przedłużający rozgrywkę i wymagający zaliczania zadań pobocznych do tego, by zdobywać doświadczenie potrzebne do odblokowywania kolejnych etapów fabularnych. Nawet przy wciąż stosunkowo świeżym i atrakcyjnym pomyśle na mobilny tower defense wystarczą te proste przypadki zaganiania do grindu, bym odbił się od tej odsłony znacznie szybciej niż od łaskawszej w tym względzie „jedynki". I nie pomogła możliwość kupna komponentów od innych graczy ani wykonywania dla nich kontraktów (każdy gra sam, ale rynek jest wspólny). **Po kilkudziesięciu minutach każdego posiedzenia po prostu przestaje mi się chcieć brnąć w kolejny run.** Najpierw polecam przetestować „jedynkę". |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 7

+ wciąż dający sporo zabawy tower defense
+ rynek multi
− zasady i oprawa wzięte wprost z dwuletniego oryginału
− zmusza do grindu

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: 07TH EXPANSION
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 100 ZŁ (23 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: VISUAL NOVEL

UMINEKO WHEN THEY CRY (QUESTION ARC)

Polecał visual novel, wyjątkowo bez żadnych ale: **Cross**

Kiedy zaskrzeczą mewy, nikt nie pozostanie przy życiu.

Amatorskie portrety postaci można zmienić na bardziej „poprawne", podobne do tych z koszmarnej serii animowanej. Ale nie warto.

Umineko zaczyna się jak remiks książek Agathy Christie. Zjazd rodzinny, na którym połowa gości rozpaczliwie liczy na spadek po seniorze japońskiego rodu Ushiromiya. Rodzice usiłujący zapobiec mezaliansowi syna, służba strzegąca mrocznych tajemnic przełożonych, rodzeństwo wypominające sobie konflikty sprzed lat. Klamrą spinającą potencjalne motywy morderstw jest wzięty prosto z powieści „I nie było już nikogo" pomysł na odciętą od świata wyspę, na której o siemnastu gości ginie po kolei dokładnie tak, jak przepowiedział wiersz wiedźmy Beatrice. O poranku na wyspie przy życiu zostają tylko mewy.

Autor Umineko o pseudonimie Ryukishi07 nie ogranicza się jednak do konstruowania kolejnych zabójstw doskonałych czy popisywania znajomością kryminalnych przykazań Van Dine'a i Knoksa. Potym, jak w pierwszym z czterech epizodów gry główny bohater ginie, czarownica zamienia go w kota Schrödingera, czyli znany paradoks mechaniki kwantowej, istotę jednocześnie żywą i martwą. Gra między Battlerem Ushiromiyą a Beatrice opiera się na następujących zasadach: ona przedstawi mu cztery kolejne wersje masakry, a on będzie musiał odrzeć jej narrację z magii i dziwów, by udowodnić, że wiedźmy nie istnieją, a wszystkie morderstwa da się racjonalnie wytłumaczyć.

Ryukishi07 zdaje sobie sprawę z absurdalności reguł zakładu. Każda śmierć istotnie ma tu logiczne wytłumaczenie, ale w zakończeniu Herkules Poirot nie wskaże winowajcy palcem. Nasz rudowłosy detektyw w trakcie rąbania pełnych zaklęć historii na kawałki dochodzi do wniosku, że zimna analiza prowadzi donikąd, a obowiązkowe dla kryminałów pytania „kto?" i „jak?" są mniej interesujące niż „czemu?". **Odkrycie ukrytych motywacji Beatrice zaczyna wydawać się Battlerowi ważniejsze niż rekonstrukcja scen rzezi.** Jasne, z czasem mógłby uprościć 40 godzin narracji do prostych równań w stylu „X zabił Y", redukując ogromną galerię fantastycznych (w obu tego słowa znaczeniu) postaci i scen do ułudy, bajań fałszywej wiedźmy-narratorki. Ale co właściwie jest sercem dobrej opowieści? Odpowiedź na to pytanie w Umineko jest zupełnie inna niż w typowym kryminale.

PS: Umineko to sound novel – marna oprawa jest w niej trzeciorzędna, liczy się głównie ścieżka dźwiękowa, o której geniuszu możecie przekonać się na YT. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 3
AUDIO 10

+ niesamowicie ambitny metakryminał
+ gigantyczna, świetnie prowadzona obsada postaci
+ udźwiękowienie bezbłędnie steruje emocjami gracza
− do ascetycznej oprawy należy przywyknąć
− okazjonalne dłużyzny i irytujące stylizacje

Ma 10 lat: **spikain**

Pokémon GO to najgorsza produkcja na telefony i tablety, w jaką kiedykolwiek grałem.

To absolutna porażka – nikt, kto miał do czynienia choćby tylko z pierwszą generacją Pokémonów 20 lat temu, nie powinien traktować tej aplikacji poważnie. Trudno to w ogóle nazwać grą, bo jest tu jakiś szkielet rozgrywki spotęgowany grindem (na dodatek męczącym, bo wymagającym ruszenia tyłka z fotela). Nie ma walk z dzikimi Pokémonami ani innymi trenerami, te, które służą przejmowaniu gymów (bo gymy też działają zupełnie inaczej niż w pierwowzorze), to śmiech na sali (tapuj, tapuj, tapuj, przytrzymaj, ślizgnij, tapuj, tapuj), nie ma questów, kompletowania drużyny, trenowania Pokémonów, przywiązania się do swoich ulubionych stworków, zarządzania ich statystykami i atakami, nie ma wymian z innymi trenerami... a na dodatek brak gry w grze nie jest jedynym problemem.

Szturm na serwery

Pierwszy tydzień po światowej premierze (czyt. nie u nas) był koszmarny: kiedy serwery jakimś cudem wytrzymywały (a nie zdarzało się to często), wyskakiwały bugi. I to nie jakieś malutkie glicze, tylko błędy, po których trzeba było zrestartować grę. Wyłączał się dotyk, przez co nie można było niczego zrobić. Albo dotyk działał, ale nie dało się kliknąć Pokémona, żeby spróbować go złapać. Ewentualnie podczas łapania następowało zbliżenie na brzuch Pokémona i nie można było niczego zrobić. Albo jego cień na podłodze w trybie nie-AR rozrastał się i nic nie działało. Albo po rzuceniu Pokéballa ten zatrzymywał się i nie dawał znaku życia. A to tylko część problemów, które kończyły się koniecznością wyłączenia i włączenia gry. Restart natomiast zazwyczaj oznaczał tak naprawdę kilka restartów, często wymagających ponownego wpisania loginu i hasła. Aha – nie wiem, jak na Androidzie, ale na iOS-ie gra nie zapisywała ustawień, więc „tryb oszczędzania energii" trzeba było włączać za każdym razem.

Piszę to wszystko w czasie przeszłym, mając nadzieję, że do momentu, w którym to czytacie, problemy zniknęły. Właśnie wróciłem do domu po kilku godzinach prób okiełznania gry. Miałem naprawdę niewiele do zrobienia (przejąć trzy gymy w okolicy mojego domu, może coś przy okazji złapać), ale przez większość czasu Pokémon GO po prostu nie działało. Nie złapałem Butterfree, bo gra zwiesiła się po rzuceniu Pokéballa. Nie złapałem Fearowa, bo gra nie reagowała na pięćdziesiąt stuknięć na mapie. Nie złapałem Mr. Mime'a, bo zniknęły mi Pokéballe. O, właśnie wyskoczył mi Weedle – zwiecha, restart. Nie mogę nawet złapać Weedle'a. Możecie więc wyobrazić sobie, jak bardzo jestem wpieniony.

Gdyby zrobiła mi to jakakolwiek inna gra – odinstalowałbym ją i nigdy nie wrócił. Niestety – nie jest to takie proste. **Bo Pokémon GO to najlepsza produkcja na telefony i tablety, w jaką kiedykolwiek grałem.**

Powrót do szkoły

Na początku wyjaśnię coś, co oczywiste jest dla każdego, kto w wieku mniej więcej dziesięciu lat zakochał się w serii erpegów Pokémon (albo przynajmniej w anime na jej podstawie), ale wszystkim innym może pomóc zrozumieć, dlaczego po ich ulicy biega codziennie grupa oszołomów z telefonami w dłoniach.

Okiem Crossa

OCENA 6

Oprogramowanie oceniam na 2/10, fenomen na 10/10, po uśrednieniu wychodzi więc 6/10. Instalując Pokémon GO, musicie wiedzieć, w co się pakujecie: to prostacka mieszanka nieustannego grindowania dwustu rzeczy naraz (liczby posiadanych stworków, ich mocy, przedmiotów, waluty, punktów doświadczenia, licznika kroków, osiągnięć...) i szlifowanych przez cynicznych biznesmenów od wielu lat mobilkowych trików psychologicznych. Walki i system rozwoju postaci irytują, sale walk ledwo funkcjonują, bugów jest ogólnie cała masa...

...ale co z tego, skoro gra w to każdy? Pokémon GO na kilka dni po premierze zmieniło cały świat w jakieś dziwne marzenie senne dziecka z lat 90. Ty jesteś trenerem, twoi przyjaciele są trenerami, nieznajomi są trenerami. Tak jak w naiwnie napisanych grach Nintendo, wszyscy wokół nie rozmawiają o niczym innym niż złapaniu wszystkich Pokémonów – na stronach z wiadomościami non stop wita nas zaprojektowany do zarabiania milionów słodki uśmiech Pikachu, wielkie korporacje reklamują się wszędzie symbolem Pokéballa, prezydent Izraela fotografuje się z Meowthem. Wystarczył weekend, by tuzowie późnego kapitalizmu zaczęli zbijać fortuny na koszulkach i pokéusługach, a polityczne afery zniknęły w zalewie tekstów o łapaniu Pidgeya. Polski termin na AR, czyli „rozszerzona rzeczywistość", nigdy nie brzmiał tak trafnie.

Pokémon GO to nie gra, to zeitgeist. Gram w tramwaju TYLKO dlatego, że nie chcę z tego zeitgeistu wypaść – błagam, Niantic, albo zróbcie z tego coś faktycznie dającego frajdę, albo uwolnijcie mnie już z konieczności biegania na drugi koniec parkingu za kolejnym Zubatem.

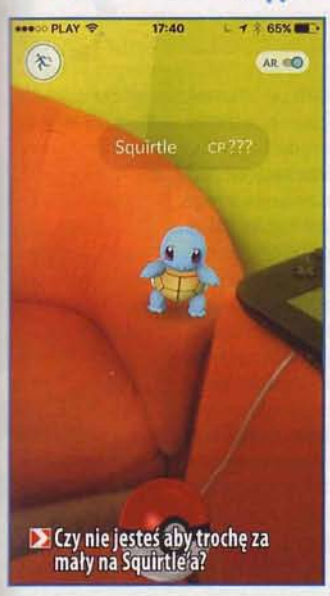
Okiem Krigora

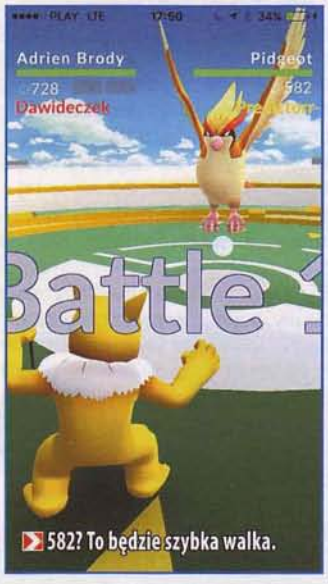
OCENA 7

Przemierzając ulice polskich miast, pewnie zwróciliście uwagę na dziwne nazwy niektórych pokéstopów i aren. To nie inwencja twórców gry, tylko graczy innego tytułu ze stajni Niantic – Ingressa. To nastawione na społeczności MMO, gdzie bitwa toczy się o portale. Na potrzeby Pokémonów twórcy zaimportowali bazę tychże i stały się tym samym polem dla nowej gry. Taki recykling już istniejącej treści. Jeśli więc macie gdzie grać, podziękujcie kolegom z Resistance i Enlightened – to w dużej mierze ich zasługa. Niantic, jak widać, nie boi się korzystać z doświadczeń – tym bardziej dziwi, że aspekt społecznościowy w Pokémonach występuje w ilościach śladowych: z poziomu gry na razie nie sposób nawiązać kontaktu z innymi ludźmi.

W porównaniu do Ingressa Pokémony wyglądają więc jak młodszy, dużo uboższy w opcje brat. Zarówno to, jak i niestabilność gry oraz przeciążenia serwerów należy jednak potraktować jako grzechy młodości: pomimo takiego sobie stanu technicznego gram w Pokémony z dużą przyjemnością. Aspekt kolekcjonerski zrealizowany został tak, jak sobie wymarzyłem kiedyś, gadając o Nintendo z innego wszechświata, co to robi gry na platformy dla ludzi, nie Japończyków. To chyba największa zaleta Pokémonów – świetnie się je zbiera, szuka brakujących, w końcu – ewoluuje. Największy plus to jednak – podobnie jak w Ingressie – zmuszenie ludzi do aktywności fizycznej. Kilometry tutaj robią się same!

Ze względu na wczesną formę (pierwszy stopień przed ewolucją, CP: od-niedawna-nie-beta, brakuje jeszcze trochę cukierków) więcej niż siedem postawić nie mogę. Ale po prostu nie wierzę, że Pokémon GO nie rozwinie się w mobilną perełkę. Nie z taką bazą użytkowników. Nawet Nintendo nie może położyć takiego zjawiska.





Pokémon GO w kilka dni zmieniło życia dziesiątek milionów ludzi.

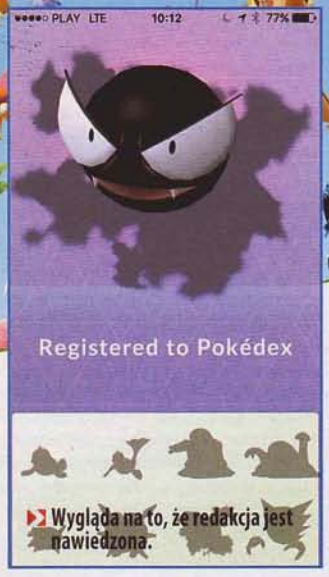
Świat w Pokémonach nie jest tak abstrakcyjny jak Śródziemie albo, niewiem, uniwersa z Final Fantasy. To właściwie Ziemia+, bo zamiast zwierząt żyją na niej Pokémony, a ludzie (zupełnie tacy jak my) od zarania dziejów są do tego przyzwyczajeni. Zupełnie normalne jest więc, że ktoś jedzie samochodem, a ktoś inny woli latać na swoim Pidgeocie. Firmy od przeprowadzek nie zatrudniają ludzi, tylko Machoke'i. Policja trenuje Growlithe'y (psy), straż pożarna używa Pokémonów wodnych, a w szpitalach pomagają Chanseye, które specjalizują się w leczeniu.

Aby zrozumieć fenomen Pokémon GO, wystarczy wyobrazić sobie, jak na taką wspaniałą, ale jednocześnie bardzo przyziemną i „prawdopodobną" wizję świata reagowały umysły dzieciaków około dwóch dekad temu. Kurde, sam pamiętam, jak za gówniarza stałem przy oknie i myślałem, że świetnie byłoby olać szkołę i wyruszyć w podróż z szóstką kieszonkowych przyjaciół. Teraz, lata później, marzenia moje i milionów innych starych dzieci zostały zrealizowane. Rozwój technologii sprawił, że **nawet taki szkielet gry, jakim jest Pokémon GO, wydaje się lepiej realizować pierwotną ideę twórców niż gry z głównej serii.**

Team Valor > reszta

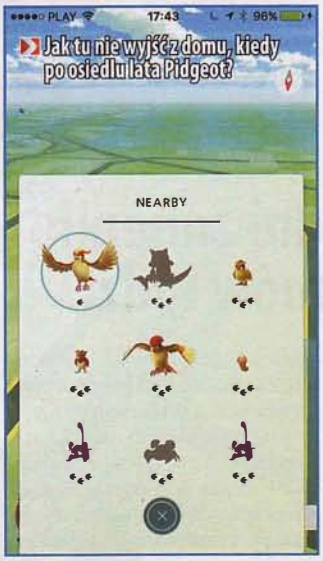
Nie lubię spacerów. Nigdy nie lubiłem. W ogóle najchętniej wszędzie bym dojeżdżał. „Wysiłek fizyczny poniża", jak powiedział kiedyś Jan Nowicki. Tymczasem Pokémon GO – pomimo wszystkich problemów, które dręczą grę na początku jej życia – zdołało sprawić, że nie mam ochoty wracać do domu, a siedząc w domu i klepiąc teksty, myślę tylko o tym, że bym się przeszedł. Wyjście do sklepu obok zajmuje nagle dwie godziny, a wynoszenie śmieci stało się przyjemnością. Czasami wychodzę z domu tylko na chwilę, bo widzę, że w okolicy znajduje się jakiś rzadki Pokémon, a GO działa dzięki GPS-owi – trzeba pójść osobiście i znaleźć go (albo raczej jego dane zapisane w konkretnym miejscu na mapie świata), schwytać i wrócić. Albo jeszcze zahaczyć o pokéstop, czyli przystanek, po odwiedzeniu którego otrzymuje się Pokéballe i inne przedmioty.

Trochę ważniejsze od pokéstopów są gymy, bezpośrednio związane z ingressowością Pokémon GO. Wszyscy gracze podzieleni są na trzy drużyny reprezentowane przez Zapdosa (żółci), Moltresa (czerwoni) lub Articuno (niebiescy). Ja walczę dla czerwonych. Jeśli spotkam gym zajęty przez niebieskich lub żółtych, a jestem w stanie pokonać pozostawione na nim Pokémony (tzn. mają niższy poz... CP, czyli Combat Points), atakuję. Czasami trzeba zwyciężyć »



kilka razy, żeby osłabić i przejąć punkt. Wtedy zostawiam swojego stworka, a ten co 21 godzin zarabia dla mnie monety (do przepuszczenia w sklepie z przedmiotami i ulepszeniami) oraz stardust potrzebny do rozwoju Pokémonów. Jeżeli spotkam gym czerwony, mogę go pokonać, by móc dodać do czekających na nim stworów własnego reprezentanta. Również będzie zarabiał.

Przykładem na to, jak popularne stało się Pokémon GO, jest to, że **już pierwszego dnia reprezentanci różnych drużyn walczyli o gymy w pobliżu mojego mieszkania**. A nie dość, że mieszkam daleko od centrum, to nawet w chwili, gdy to piszę, nie ma oficjalnie sposobu na pobranie wersji dla Europy. Premiera się tu jeszcze nie odbyła – wszyscy obecni trenerzy to ludzie, którzy pobrali odpowiedni plik .apk (Android) z nieoficjalnego źródła albo założyli sobie lewe, zagraniczne konto (iOS). A strach wyobrazić sobie,



jak wyglądać będzie świat za miesiąc czy dwa, kiedy o grze wiedzieć już będzie każdy.

Strach lodówkę i tak dalej

Bo piszą o niej wszędzie – serwisy dla poważnych ludzi informują, że **akcje Nintendo w kilka dni wzrosły o 77 procent**, lokalne gazety informują, gdzie złapać najciekawsze potwory, każdy serwis informacyjny wyświetla coś po wyszukaniu „poke". Kieszonkowe monstra trafiły nawet na okładkę CD-Action. Gdyby ktoś powiedział mi o tym miesiąc temu, wybuchnąłbym śmiechem, po czym zacząłbym płakać i zwinąłbym się w kulkę. A teraz? Patrzcie tylko!

W obecnej sytuacji trudno nam się dziwić, prawda? Jeżeli jakieś medium nie wspomniało jeszcze o GO, to prawdopodobnie popełnia duży błąd. Pokémonowy obłęd jest też dobry dla interesów – i to nie tylko dla Nintendo, które zupełnym przypadkiem akurat wprowadziło promocję na Red, Blue i Yellow na 3DS-ie. Pieniądze do kieszeni pakuje każdy, kto ma taką możliwość – knajpy korzystają z tego, że w pobliżu znajduje się pokéstop, i oferują zniżki dla trenerów, a przeróżne sklepy sprzedające tymczasowe koszulki mają w tej chwili... dajcie mi policzyć... 24 różne wzory związane z Pokémonami.

Dlaczego piszę o tym wszystkim? Bo to tak naprawdę nie jest recenzja gry. Nie oszukujmy się: Pokémon GO momentalnie stało się czymś więcej niż tylko gierką na smartfony. Jego fenomen jest znacznie, znacznie większy niż linijki kodu napisane przez Niantic. Nawet jeśli to, co dzieje się w tej chwili za oknem (o, przejęli gym obok, jutro odbiję), za kilka miesięcy się wszystkim znudzi, to nie ulega wątpliwości, że w tej chwili mamy do czynienia ze zjawiskiem bez precedensu. Miliony ludzi zmieniają swój styl życia, bo czują potrzebę łapania Pokémonów. **GO ma w tej chwili więcej aktywnych użytkowników niż Twitter. Twitter!**

Żadna aplikacja na smartfony nie byłaby w stanie dokonać czegoś takiego. Dowodzi to siły marki Pokémon i tego, że dziecięce pragnienie przygody w świecie trochę fajniejszym niż nasz potrafi obudzić się na-

wet w starych już koniach po kilkunastu latach.

Dlatego kiedy zobaczycie numerek, jaki wystawiłem Pokémon GO, pamiętajcie, że **nie oceniam tak naprawdę samej gry, tylko całe zjawisko**. Bardzo doceniam fakt, że człowiek, któremu zaglądam przez ramię na wrocławskim rynku, łapie właśnie Drowzee. Że Pokémonami zainteresowali się koledzy z redakcji, których nigdy bym o to nie posądzał. Że od jakiegoś czasu właściwie nie mam po co włączać Facebooka, bo 80% postów traktuje o Pokémonach, choć mieszkam w Polsce i nikt tu nigdy nie jarał się tą marką tak jak na Wschodzie i Zachodzie. Wysoka ocena wynika z tego, że po raz pierwszy od lat poczułem prawdziwą zazdrość(*). Że zwiedziłem całą okolicę i odkryłem masę miejsc, o których nie miałem pojęcia. Że ojciec, który właśnie spędza wakacje w Grecji, pyta mnie w SMS-ie, jakie CP mają moje Pokémony.

Mam tylko nadzieję, że obiecywane aktualizacje (walki, wymiany i inne, kolejne generacje) nastąpią, zanim mój telefon przestanie działać (całe dni na power banku? Kiepski pomysł!). I że Nintendo przekuje zainteresowanie ich marką na sukces Pokémon Sun i Moon, które przecież ukażą się już w listopadzie.

...Wiem, że jest już pierwsza w nocy, ale od godziny gdzieś po okolicy biega Jigglypuff. Idę. **|CDA|**

(*) Moja narzeczona złapała Magmara. Na czterysta którymś levelu. Jak żyć?

OCENA: 9

Okiem Berlina

OCENA 10

Nie będę narzekać, bo narzekania na tych stronach jest aż za dużo i nie wiem, po co koledzy marnują cenne miejsce na wytykanie palcem rzeczy, które zostaną zaraz naprawione albo w ogóle nie mają znaczenia. To, co ma znaczenie, to fakt, że nareszcie jestem w stanie na własne oczy zobaczyć odpowiedź na pytanie: „Co by było, gdyby Pokémony istniały?", które piskliwymi głosikami zadawaliśmy sobie z kolegami w czasach podstawówki. I bawi mnie to, że odpowiedź mam zupełnie inną, niż się spodziewałem – wystarczy durne AR na telefonie i pikselowy Pikachu, żeby wyzwolić w ludziach coś, czego na co dzień się w takich ilościach nie spotyka: radość i chęć bycia... miłym?

Widzę zdjęcia ze Stanów, gdzie policjanci grają w Pokémon GO razem z ludźmi, którzy w innych warunkach pewnie dostaliby pałą po żebrach. Widzę zdjęcia kilkutysięcznych grup idących razem na poképrzygodę. Widzę, jak ludzie masowo nawołują się do szacunku i uczą się elementarnej kultury. Widzę, jak ludzie z depresją wreszcie wychodzą z domu i znajdują nowych kolegów. Przede wszystkim – widzę, jak wokół interakcji, których Pokémon GO przecież wymaga, tworzą się historie, jakich nie dałoby się napisać, oskryptować w formie normalnej, tradycyjnej gry, bo gry są masturbacyjną fantazją o potędze. Pokémon GO jest fantazją o przygodzie dzielonej z innymi. I to jest piękne.

Bo to przecież nie jest gra. Pokémon GO to pretekst – pretekst, którego potrzebowałem, żeby wstać z łóżka w niedzielę o siódmej rano i z własnej woli zrobić na nogach 20 kilometrów. Pretekst, którego nieznajomi potrzebowali, żeby zacząć rozmawiać ze sobą na ulicach o rzeczach, które ich łączą. Wszyscy, którzy biegają teraz z telefonami i szukają rzadkich stworów po mieście, mieli przecież za dzieciaka to samo marzenie, więc nie mogą się tak bardzo różnić, prawda?

I nie obchodzi mnie Ingress, nie obchodzą mnie bugi, nie obchodzi mnie, że za mało gry w grze – nikt nie wie, co to jest Ingress, bugi da się poprawić, a grę do gry bez problemu dodać. Żadnej z tych rzeczy nie oczekiwałem i nie tego od Pokémon GO oczekiwały setki tysięcy ludzi z całego świata, którzy teraz nałogowo łapią Pokémony.

Prosiliśmy o PokéMMO, dostaliśmy coś lepszego.

Heroes of Incredible Tales

And, iOS | hack'n'slash | darmowa (mikrotransakcje)

Spytana o to, co jej zdaniem uczyni HIT hitem na tle bliźniaczo podobnej konkurencji, przedstawicielka Nexonu wzruszyła ramionami i odparła: „Nasza gra korzysta z Unreal Engine'u 4 i jest większa". Smutne, ale pani trafiła w sedno – nic innego nie rzuca się tu w oczy. Widok woja, który ciska ogrem niczym szmacianą lalą czy wirującej wśród płomieni filigranowej czarodziejki z wyeksponowanym biustem rzeczywiście może robić wrażenie, zwłaszcza jeśli ktoś nie zwykł dotąd romansować z koreańskimi MMO i ich mobilnymi pociotkami. Ważący 2 GB **tytuł został przy tym nieźle zoptymalizowany** – na taniej Moto G 2015 z ekranem 720 x 1280 klatkowanie zniknęło po obniżeniu jakości grafiki, a do płynnej zabawy w Full HD z nadmiarem wystarcza Huawei P9 Lite.

Iluzja ogromu świata gry pryska, ledwie okazuje się, że na każdy z dziesiątek etapów kampanii singlowej gracz poświęca ze trzy minuty. Dopiero finałowa potyczka w danej krainie potrafi napsuć krwi, wymagając np. unikania ataków trzygłowej hydry. „Lochy poboczne" są z kolei jeszcze krótsze i tylko udają urozmaicenie festiwalu grindu. Siekanie w kółko tych samych pająków przebiega tak mechanicznie, że uczynni autorzy proponują używanie autopilota lub wykup samoczynnego powtarzania poziomów.

Sensu nie ma w takim graniu za grosz, a równie bezzasadny wydaje mi się udział w PvP, gdzie stunlocki w mig obnażają absurdalne dysproporcje statystyk. Choć czego innego oczekiwać od produkcji, w której mikrotransakcje obejmują nawet kupno przedmiotów i zdolności? *[Monk]*

OCENA: **6**

Rodeo Stampede

And, iOS | runner
darmowa (mikrotransakcje)

Kurde. Spodziewałem się, że to będzie złe strasznie, a zostało na moim telefonie dłużej, niż norma przewiduje (czytaj: rzadko która gra mobilna wytrzymuje test „czy to drugi raz odpalę?"). Chwytając za telefon, wcielam się więc na chwilę w szalonego kowboja wystrzeliwanego z latającego zoo na ziemię i zbieram zwierzęta, które publika będzie chciała oglądać. Czyli, konkretniej, gram w **coś, co przypomina endless runnera, ale ma fajny twist** – nie biegnę na własnych nogach, tylko przeskakuję ze zwierzaka na zwierzaka. Łapię się bizona i zanim zacznie szaleć (co utrudnia sterowanie), przeskakuję na zebrę, ale muszę idealnie wymierzyć i moment wyskoku, i rzucenia lassa w powietrzu, żeby się jej złapać. I tak w kółko, aż dam się rozproszyć małym wyzwaniom po drodze (wytrzymaj X sekund na czymś, przeskocz X razy) i wywalę. Pieniądze przeznaczam na rozbudowę zoo, które odblokowuje perki i generuje więcej pieniędzy. I tak sobie jeżdżę i jeżdżę i doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że Rodeo Stampede niczego do mojego życia nie wnosi, ale jest fajnie milutkie i tak przyjemne, że czasu mi nie żal. Świetna, darmowa gierka! *[Berlin]*

OCENA: **9**

Czółko

And, iOS | imprezowa | darmowa (mikrotransakcje)

To co, Czółko? – pytał w każdej wolnej chwili wycieczki spikain, wyciągając smartfona. Za każdym razem jak graliśmy, musieliśmy dla mijających nas ludzi wyglądać naprawdę głupio z telefonami przyklejonymi do czoła. Czółko **to prosta minigra imprezowa**, w której jeden z graczy musi przyłożyć smartfon do głowy ekranem w stronę pozostałych uczestników, a ci muszą naprowadzić go na hasło wyświetlane na ekranie. Resztę zasad ustala ją gracze. Kategorii jest naprawdę dużo: darmowe (Polska, postacie fikcyjne) pozwalają na zabawę nieskrępowaną reklamami, a za te ciekawsze (choćby o grach czy superbohaterach) musimy albo zapłacić kilka złotych, albo męczyć się z długaśnymi reklamami wideo po każdej rundzie, co w miejscach bez zasięgu w zasadzie uniemożliwia grę. spikain się nie ceregielił i wykupił wszystkie. I choć Czółko nabawiło mnie pierwszych w życiu zakwasów od śmiania się, wybaczam mu – było warto. *[Bastian]*

OCENA: **8+**

Teddy Together

3DS | tamagotchi | 160 zł

Dostajesz tu inteligentnego misia, który ma odpowiadać twoim żywotnym potrzebom siedmiolatka. Miś ma syntezator głosu, przez który brzmi jak kubrickowski HAL 9000, tyle że silący się na przesadzoną słodycz, a przez to pięć razy bardziej upiorny. Oprócz dokładnego mycia go (co, jak się okazuje, budzi dziwne reakcje u babć w tramwaju) **karmimy go tostami, przebieramy czy pomagamy mu dbać o ogród**. Z czasem namawianie misia do mówienia ci per „Czarny Panie" lub nazywania lizaków „kośćmi starca" nudzi, a coraz precyzyjniejsze pytania o twoją dziewczynę zaczynają być podejrzane... To znaczy przynajmniej tak by było, gdybyś rozumiał angielski, miał więcej niż siedem lat i w pełni nie zadowalał się tańszym o 160 zł Pou na Androida. *[Cross]*

OCENA: **4**

Pokémony!

Pokémon GO nie jest oczywiście jedyną produkcją z kieszonkowymi potworami, w jaką można zagrać na współczesnych urządzeniach. Oto najważniejsze gry Pokémon na 3DS-a, Androida i iOS-a.

Pokémon X/Y

3DS | 135 zł

Najnowsze odsłony głównej serii Pokémon – tej, która sprzedaje się w dziesiątkach milionów egzemplarzy na całym świecie i nie wychodzi poza handheldy Nintendo. W tej grze, w których łapiemy stwory i walczymy – tak jak w GO, tyle że X/Y są znacznie bardziej rozwinięte.

Pokémon Trading Card Game Online

And, iOS | darmowa

Jedna z najlepszych karcianek w historii ma swoją odsłonę online – i działa całkiem nieźle! Zachowane są wszystkie zasady PTCG (jest też tryb, w którym można się ich nauczyć), a społeczność jest aktywna od wielu lat. Co ciekawe, kupując fizyczne boostery, otrzymujemy kod na wersję cyfrową.

Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire

3DS | 135 zł

Okej, skłamałem: X i Y wcale nie są najnowszymi grami z serii, bo po nich wyszły jeszcze Omega Ruby i Alpha Sapphire – rimejki Ruby/Sapphire/Emerald z Game Boya Advance. Podobnie jak w X/Y mamy tu możliwość walki i wymiany z ludźmi z całego świata. Nie dość, że online, to jeszcze działa to zaskakująco szybko i sprawnie.

Pokémon Red/Blue/Yellow

3DS | 40 zł

To nie remake – to podrasowana wersja pierwszych trzech „prawdziwych" gier z serii Pokémon. Podrasowana, bo umożliwia lokalne walki i wymiany z innymi posiadaczami 3DS-ów, a oprócz tego nawet przechowywanie stworków w chmurze. Grafika i rozgrywka pozostały nietknięte – i bardzo dobrze.

W OSIEMDZIESIĄT DNI DOOKOŁA ŚWIATA

Wygrał 20 tysięcy funtów szterlingów: **Papkin**

Tedy [illegible]
I wo[illegible]
„Udr[illegible]
A on[illegible]
Lec[illegible]
„Ja [illegible] -
„Nik[illegible]

CENZURA

Umieszczając we wstępie fragment utworu Aleksandra Fredry, zapewniłem naczelnym nerwowe popołudnie. Bo jestem pewien, że nie puścili tekstu w takiej formie i musieli się nabiedzić z poprawkami(*). Zapewniam was jednak, że wysiłek, jaki MQc i Mac Abra włożyli w danie klapsów kilku krnąbrnym linijkom, to nic przy pracy, jaką muszą włożyć w cenzurę twórcy gier. Stawka jest wysoka: jeśli developer nie podda się cenzorskim nożycom, może zapomnieć o wydaniu tytułu na najważniejszych rynkach.

Nim jeszcze ruszymy w podróż – sprawdźmy plecaki. Z całą pewnością należy zapakować do nich regulaminy instytucji w rodzaju PEGI (Pan European Game Information. Mówiąc najprościej: europejska organizacja zajmująca się klasyfikowaniem gier pod kątem szkodliwych treści), ESRB (działająca w Ameryce, Kanadzie i Meksyku alternatywa) czy USK (rynek niemiecki).

Chcąc, by produkcja w ogóle została dopuszczona do sprzedaży detalicznej, developer wypełnia dla wyżej wymienionych szereg kwestionariuszy, w których opisuje, czy jego dziełko zawiera (przykładowo) „aktywność seksualną z widocznymi genitaliami". No i dostarcza wszelkie materiały promocyjne (zwiastuny, teasery), cutsceny i gameplaye oraz build a z (niemal) ostateczną wersją gry. Jeszcze tylko uiści 2100 euro (PEGI za coś utrzymywać się przecież musi) i już – ma prawo, by nakleić na pudełka stosowną cenzurkę. Wbrew pozorom: **warto zabulić, bo w przeciwnym razie wielkie sieci handlowe mogą odmówić wyłożenia gry na swoich półkach** (ale już np. na Steamie i na innych platformach stawiających na dystrybucję cyfrową rzecz się pojawi).

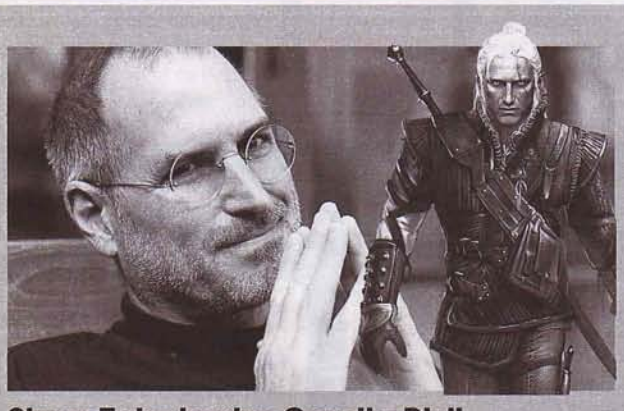
Warto podejść do sprawy z otwartą przyłbicą. Łukasz Misiurski z CI Games wspomina podczas jednego odcinka „Przegranych" (developerskiego podcastu, patrz: skroc.pl/cdaction): – *Nagrywane było wszystko, bo nie daj Boże wyślesz materiały, panie, to zratingują,* (a później – dop. red.) *znajdą coś, czego w materiałach nie było. I może się zrobić bardzo duży problem.* (...) *Jeśli przez przypadek, przez omyłkę wydrukujesz okładkę z niższym ratingiem – musisz wszystko wycofywać z rynku, to idzie w dziesiątki tysięcy sztuk. Jeśli mogę komuś dać radę: wypisujcie wszystko.* Zwłaszcza że w przypadku Niemców i Amerykanów historia wcale nie kończy się na przesłaniu dokumentacji, bo też cenzorzy wnikliwie testują tytuły także po ich premierze.

Born in the USA

Chcąc zadebiutować u wuja Sama za piecem, należy porozumieć się z ESRB. Przy czym jeżeli organizacja wystawi naszemu tytułowi etykietkę AO (adult only), jest to – de facto – pocałunek śmierci, bo Microsoft, Sony i Nintendo nie wpuszczą takiej gry na swoje platformy. Jest to dla developerów powód do wielkiej nerwowości. By wyjść z getta „tytułów dla dorosłych", Pixel Crow, **indyczestudio odpowiedzialne za nadchodzącego Beat Copa, musiało (chociażby) zmienić... kolor dymu**. Komisja uznała, że obłok wydmuchiwany przez jedną z postaci jest zbyt zielony (co może rzekomo sugerować, że fajka jest nabita pewnym indyjskim zielem). **CI Games przymuszono natomiast do wycięcia z okładki jednej z gier ognia**. Powód? Postacie znajdowały się zbyt blisko płomienia i można je było uznać za palące się zwłoki. Swoją drogą – warszawiacy nieźle nabiedzili się przy Lords of the Fallen, kiedy to tuż przed premierą polecono im podesłać kilka dodatkowych materiałów... na płycie DVD. Co robić, poderwano nocą amerykański oddział, bo też opóźnienie certyfikacji wiązałoby się z przesunięciem premiery.

Ale nie tylko ESRB może mieć wpływ na to, co ostatecznie zobaczymy na ekranach. Wyobraźcie sobie, że **u Polaków odpowiedzialnych za Hatred interweniował przedstawiciel departamentu prawa Nowego Jorku**. Ów oznajmił, że miasto nie życzy sobie wykorzystania w grze liter „NYPD" (New York City Police Department) oraz wzoru mundurów i policyjnych radiowozów. I zażądano usunięcia ww. zastrzeżonych znaków handlowych z dziełka. Co zrobić – usunięto.

Spełnienie żądań cenzorów to być albo nie być na ważnych rynkach.



Steve Jobs kontra Geralt z Rivii

Jak wspomina Agnieszka Szóstak, szczególnie silny kręgosłup moralny wykazywał Steve Jobs, który nie dopuszczał do apple'owego obiegu gier, w których pojawiała się golizna: – *Premiera Wiedźmina 2 na Macu stała pod znakiem zapytania. Obsługa chciała grę wypuścić, ale nieoficjalnie i po cichu mówili, że Jobs ma „lekkiego" hyzia na tym punkcie i będzie ciężko.* Niespodziewanie prezes zmarł. Gra została ostatecznie dopuszczona do sprzedaży bez żadnych obostrzeń.

Problemy zaczynają się zresztą już podczas prezentowania tytułu. Agnieszka Szóstak, która za czasów drugiego Wiedźmina zajmowała się w CD Projekt Red PR-em, wspomina, jak walczono, by pokazać Zabójców Królów na targach PAX: – *Tam nie ma gamescomowych stref, opasek z wiekiem i ustalania, gdzie co można zademonstrować. Na showfloorze po prostu nie można pokazywać brutalnych scen i krwi, o seksie i goliźnie nawet nie wspominając. Wygenerowało nam to z Wieśkiem problemy. Zagrozili nam wywaleniem, bo emitowaliśmy trailer z obcinaniem głów. Przeprosiliśmy,*

powiedzieliśmy, że nie będziemy, a potem emitowaliśmy dalej, tylko pilnowaliśmy, żeby obsługa tego nie widziała. Jeszcze gorzej mieli ludzie od Lollipop Chainsaw, którzy oberwali za mocno nieubraną hostessę. Na chwilę ich z targów faktycznie wywalili. W końcu udało się wynegocjować, że mogą wrócić, ale pannie kazali się ubrać.

Na Koloniach

Przenieśmy się na Plac Poczdamski w Berlinie, wciągnijmy w nozdrza woń sznycli i wurstów, zanurzmy wargi w piwie marki Oettinger. **Rynek niemiecki to dla cenzury Mekka, Medyna i Jerozolima.** Tamtejszy Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (federalny ośrodek ds. mediów szkodliwych dla młodzieży) początkowo zajmował się cenzurą książek i wydawnictw, z biegiem czasu rozszerzył jednak swoje funkcjonowanie o filmy i gry. Jeśli ci panowie i panie odmówią waszej grze wpisania na listę – nie będziecie mogli jej reklamować i sprzedawać. A odmawiają nawet wielkim, patrz: id Software i kazusy Dooma oraz Quake'a.

Grzechem śmiertelnym jest, chociażby, użycie swastyki czy jakiegokolwiek odniesienia do nazizmu (z tej też przyczyny CI Games przygotowało na rynek niemiecki specjalną wersję Enemy Fronta). – *Takie gry nie tylko nie są wpisywane na listę, ale są konfiskowane* – grzmi w korespondencji Dieter Marchsreiter z Marchsreiter Communications, działającej w Niemczech firmy PR-owej specjalizującej się w promocji gier. – *Każda pojedyncza kopia znika ze sklepowych półek, każdy związany z nią gadżet jest niszczony, a magazyny z jej reklamami/artykułami o niej są wycofywane ze sprzedaży.* To gorzka przestroga, ale warto się w nią wsłuchać. W przeciwnym razie można znaleźć się w takiej sytuacji jak twórcy Dead Rising w wersji na X360. Po jej wydaniu policja wkroczyła do sklepów, by skonfiskować fizyczne egzemplarze tytułu (a jeśli któryś sprzedawca odmówiłby jej wydania, mógłby stanąć przed sądem!). Powód? „Zbyt ludzko wyglądający przeciwnicy *(t.j. zombie – dop. red.)*".

Warto zresztą zatroszczyć się o ratingi zawczasu, bo niesklasyfikowana gra nie ma szansy pojawić się na Gamescomie, słowem: na największych branżowych targach na kontynencie. – *Już na etapie produkcji firmy zapraszają agentów USK, by ci za zamkniętymi drzwiami ograli tytuł* – tłumaczy Marchsreiter. – *Podczas sesji ci mówią, jaką klasyfikację przewidują i polecają, co zmienić, by osiągnąć rating poniżej 18 roku życia i nie stracić wpływów na niemieckim rynku. (...) Tyle że wprowadzenie do obiegu ocenzurowanej gry nie jest zyskowne. (...) Dobrym przykładem jest Resident Evil 3, w którym krew była szarawa, a gra nie poradziła sobie nad Renem za dobrze. Gracze byli zdegustowani i oskarżali developerów o „nadcenzurę". (...) Z tego powodu niemieckie firmy unikają tworzenia brutalnych gier.*

Terroryści na kolanach

Przyjazd eksperta budzi zrozumiałą nerwowość nawet wśród tak dużych »

graczy jak CD Projekt Red. Agnieszka Szóstak wspomina: – *Przy drugim Wiedźminie mieliśmy megastres z wizytacją przedstawiciela niemieckiej rady ratingowej. Tydzień trwały narady, jak obejść temat, jak pokazać mu to, co powinien zobaczyć, i nie pokazywać tego, czego nie powinien. W końcu zapadła decyzja, że idziemy w drugą stronę. Pokazujemy mu wszystkie finishery, najbrutalniejsze sceny i będzie, co ma być. Stawką było wpuszczenie bądź nie gry na niemiecki rynek. Gość przyjechał i ku zaskoczeniu wszystkich miał problem wyłącznie ze sceną kastracji, ale i to jakoś przełknął i ostatecznie gra pojawiła się w Niemczech, i to bez zmian.* Bardziej beztrosko podchodzi do sprawy Jarosław Zieliński z Destructive Creations (Hatred): – *Co jakiś czas dostajemy pismo od jakiegoś „Niemieckiego Urzędu ds. Wychowania Młodzieży", które wzywa nas a to do zamknięcia strony internetowej, a to do usunięcia filmu na YouTubie itd. My naturalnie mamy to gdzieś, bo nic nam zrobić nie mogą, choć z tego, co się orientuję – filmy na YT z Hatred są blokowane w Germanii.*

Ofiarami cenzorskich nożyc padł natomiast Techland, którego Dying Light nie został dopuszczony do legalnego obrotu w Niemczech. Pawel Kopiński deklaruje jednak, że wrocławiacy nie zamierzają zginać karku: – *Naszej gry na tym rynku* (niemieckim – przyp. red.) *po prostu nie ma. Nigdy jednak nie zmienialiśmy niczego w kontencie tytułu na potrzeby jednego terytorium (poza Japonią, gdzie przemalowaliśmy krew na prawie czarną).* Może to zresztą i dobrze, bo przykładowo twórcy CS:GO musieli wprowadzić modyfikację, w wyniku której trafieni terroryści i antyterroryści nie padają jak dłudzy, ale... kładą się na ziemi i zakładają ręce na głowy. Twórcy Gears of War w ogóle zrezygnowali z wydania w Niemczech dwóch pierwszych części serii. Przytomnie stwierdzili bowiem, że Gears of War bez brutalnych egzekucji Szarańczy to żaden Gears of War.

Co ciekawe, gry mają w Niemczech znacznie trudniej niż filmy. Z Wolfensteina: The New Order Bethesda musiała wyciąć wszystkie odniesienia do nazizmu. A żegra przedstawia alternatywną wizję świata, w której hitlerowcy

Chiny zakazały Football Managera, bo Tybet był w grze niepodległy.

zwyciężyli II wojnę światową, nabiedzono się nad tymi korektami straszliwie. Lecz pan każe, sługa musi, z niemieckiej wersji wygumkowano swastyki, a Rzeszę zastąpił znacznie bardziej enigmatyczny Reżim. Oczywiście istniała opcja, by zagrać w oryginał, ale wymagałoby to importu z innego kraju. Tymczasem w filmach symbole hitlerowskiego reżimu nie są usuwane, stąd w niemieckich kinach Indiana Jones obija w „Ostatniej krucjacie" najprawdziwszych nazistów.

Piknik pod Wiszącą Skałą

W Australii i Nowej Zelandii sytuacja też jest napięta. Tamtejszy OFLC klasyfikuje tytuł ze względu na poruszane tematyki, przemoc, seks, język, używanie narkotyków i nagość, przede wszystkim wymagając, by każda z tych kategorii była „usprawiedliwiona kontekstem". A produkcja, która nie będzie się nadawała dla piętnastolatka, nie ma na Antypody wstępu!

Nie udało się w przypadku Risena, który w 2009 został zakazany ze względu na „aktywności seksualne oraz narkotyki odnoszące się do zachęt i nagród". Na ryneknie wpuszczono też, przez elementy gore, Left 4 Dead 2. Ostatecznie udało się wprowadzić tam niemiecką wersję tytułu pozbawioną dekapitacji, amputacji oraz realistycznych ran. No i z zieloną krwią. Z podobnymi problemami borykali się autorzy Aliens vs. Predator, natomiast australijskie GTA IV ocenzurowano prewencyjnie. Rockstar zdawał sobie bowiem sprawę, że seks z prostytutkami w ojczyźnie misiów koala nie przejdzie. Nie dziwota zresztą, bo z tej właśnie przyczyny Vice City czekało na australijską premierę przez... osiem lat.

Big in Japan

Macierz Godzilli ma niezbyt chlubne doświadczenia w wymuszaniu podmianek ze względów obyczajowych i religijnych. W Earthboundzie zmieniono scenę ojcowskiego bicia pasem na „agresywne tłumaczenie pewnych treści przez rodzica". Z kolei przy Legend of Zelda: Link to the Past nadgorliwy cenzor wyciął m.in. egipski ankh i hieroglify, a „kapłana" zastąpił bardziej neutralny „mędrzec". Z Ocarina of Time wyrwano natomiast motyw muzyczny, który (zdaniem osób odpowiedzialnych za klasyfikację) zbytnio przypominał islamską modlitwę.

Prawdziwą mordęgą jest dostosowanie gry do japońskiego postrzegania seksualności. Jak wspomina anonimowo jeden z developerów, który musiał borykać się z modyfikacjami pewnego dużego tytułu, podczas certyfikacji zespół otrzymywał maile z kwiatkami w stylu: „trzymanie za dłonie jest OK, całowanie nie jest OK". Jak zresztą dopowiada: – *Cała golizna z gry musiała zostać zasłonięta. Przy czym ocenzurowanie jej czarnymi kwadratami czy prostokątami nie wchodziło w rachubę, bo w opinii japońskich obrońców moralności tego rodzaju cenzura działa na odbiorcę jeszcze bardziej podniecająco.*

Przed takim właśnie problemem stanęli twórcy drugiego Wiedźmina.

PIERWSZE WYDANIE KLASYCZNEGO CARMAGEDDONA TEŻ STRASZYŁO CENZURĄ. W NIEKTÓRYCH WERSJACH LUDZI ZASTĄPIŁY KRWAWIĄCE NA ZIELONO ZOMBIE. W NIEMIECKIEJ POJAWIAŁY SIĘ NATOMIAST ROBOTY PRZYPOMINAJĄCE BOJLERY.

Oszukać przeznaczenie

Ofiarą najgłośniejszej tegorocznej afery z nożycami cenzorskimi w tle padło Fire Emblem Fates. Po debiucie w Japonii skrzynki mailowe Nintendo zostały zalane przez rozeźlonych fanów. Co ich właściwie oburzyło? Scena, w której gracz miał możliwość wrzucenia do napoju zdeklarowanej lesbijki pigułkę, która miała zmienić jej orientację seksualną (i pozwolić graczom wcielającym się w mężczyzn na romansowanie z dziewuszką). Odbiorcom nie spodobało się traktowanie homoseksualizmu jako „przejściowej fazy" (a dodajmy, że był to pierwszy Fire Emblem, który zawierał związki nieheteroseksualne). Nintendo przyznało im rację i w efekcie Fates pojawiło się w Stanach i Europie już bez kontrowersyjnego wątku.

DELIKATNEJ CENZURY NIE UNIKNĘŁO BEYOND: DWIE DUSZE. Z EUROPEJSKIEJ EDYCJI USUNIĘTO SCENĘ, W KTÓREJ JODIE PRZEBIJA PRZECIWNIKA PRĘTEM. NIEMCY NIE ZOBACZYLI NATOMIAST SEKWENCJI WYCINANIA ZAKŁADNIKOWI OKA (BOHATERKA TAKTOWNIE ODWRACA WÓWCZAS WZROK).

CORAZ CZĘŚCIEJ CENZURA DOTYCZY TAKŻE MATERIAŁÓW PROMOCYJNYCH. W TRAILERZE CYWILIZACJI VI POJAWIA SIĘ „WOLNOŚĆ WIODĄCA LUD NA BARYKADY", SKĄDINĄD ZNANY OBRAZ EUGÉNE'A DELACROIX. SĘK W TYM, ŻE W AMERYKAŃSKIEJ WERSJI ZWIASTUNA NIEZBYT DYSKRETNIE WYGUMKOWANO... SUTKI.

Wprowadzenie gry na rynek japoński zyskało u Redów miano „NippleGate". CERO (tamtejszy odpowiednik PEGI) zażądało od Polaków usunięcia z gry sutków. Niekiedy wystarczyło nieco pogmerać przy rekwizytach i – przykładowo – zasłonić pierś kuflami piwa. Innym razem nałożono postaciom gustowne bikini lub zalecono im przysłonić dłonią kontrowersyjne gruczoły mlekowe. Problemów nie uniknięto także przy adaptacji Dzikiego Gonu. Jak tłumaczy Ainara Echaniz, starsza koordynatorka komunikacji w CD Projekt Red: – *W jednym przypadku nawet nie dostrzegliśmy sutków, bo znajdowały się gdzieś w rogu ekranu* (...), *pokazywanie na ekranie pośladków jest akceptowalne, ale ukazywanie (w jakiejkolwiek formie) genitaliów – nie.* Ale ptaszki i pszczółki nie były jedynymi przeszkodami, jakie nie pozwalały Dzikiemu Gonowi na lot w kierunku kraju samurajów. – *Musieliśmy przykryć zwłoki ubraniami lub czymś podobnym, bo inaczej mógłbyś zobaczyć organy wewnętrzne, a to w kulturze japońskiej jest niedopuszczalne. Na potrzeby japońskiej wersji złagodziliśmy egzekucje, nie pojawiają się też amputacje.*

A niechaj narodowie wżdy postronni znają...

Naszą wycieczkę zakończymy, jedząc pierogi, jedząc bigos, jedząc gołąbki, jedząc Lewandowskiego, Jana Pawła II i Lecha Wałęsę. **Polska, podobnie jak inne rynki unijne, korzysta z klasyfikacji PEGI. Tyle tylko, że oznaczenia nie stanowią dla tytułu „być albo nie być", lecz są (jedynie?) wskazówkami dla rodziców.** Były jednak pomysły, by włączyć certyfikacje w rodzimy porządek prawny.

Zmiany zaproponowała w ubiegłym roku profesor Irena Lipowicz, ówczesna Rzecznik Praw Obywatelskich (szerzej pochylaliśmy się nad tematem w CDA 06/2015, na okoliczność artykułu „Dozwolone od lat 18"). Profesor wystosowała list otwarty do Janusza Piechocińskiego (wówczas – wicepremiera i ministra gospodarki), w którym zażądała nałożenia kar pieniężnych na sklepy, które sprzedają nieletnim nieodpowiednie dla nich produkcje. Jak argumentowała: – *Zracji wieku oraz braku doświadczenia życiowego wykazują się* (dzieci i młodzież – przyp. red.) *dużo mniejszą odpornością i krytycyzmem.* Mirosław Wróblewski, dyrektor zespołu prawa konstytucyjnego przy RPO, precyzował wówczas na naszych łamach, że Rzecznik zamierza przede wszystkim przeprowadzić kampanię społeczną, która podniesie świadomość rodziców i opiekunów. – *Media upraszczają przekaz, bo to się dobrze sprzedaje. „Rzecznik żąda zakazu gier" to dobry, chwytliwy tytuł, ale nasze postulaty są szersze* – mówił.

Cały problem w tym, że postulaty Lipowicz, choć sensowne, podparte były cokolwiek kuriozalnymi argumentami. – *Z niewyjaśnionych przyczyn poważnie wzrósł odsetek samobójstw wśród dzieci do 14 lat* (...). *Trudno jest udowodnić, że gry są bezpośrednio odpowiedzialne za wzrost samobójstw. Gdyby się dało, w mig mielibyśmy potrzebne regulacje* – podnosiła rzecznik. Ale udowodnić się nie dało. Zresztą: wystarczyło zerknąć w dane GUS-u, by zauważyć, że choć w 2014 rzeczywiście nastąpił wzrost liczby samobójstw, to... „rosło" w każdej kategorii wiekowej. Temat został jednak zarzucony, gdy profesor Lipowicz zastąpił na stanowisku Adam Bodnar.

Na cenzurowanym

Oczywiście naszą podróż moglibyśmy kontynuować jeszcze długo. Chociażby zahaczając o Tajlandię, gdzie odmówiono sprzedaży Mass Effecta, w którym pojawiły się „gorszące" związki homoseksualne. Albo wizytując Chiny, które nie dopuściły do sprzedaży Football Managera 2005 i Hearts of Iron, gdzie Tybet został przedstawiony jako niepodległe państwo. Ewentualnie zerkając, co tam słychać w Pakistanie, który zbanował drugie Black Opsy, rzekomo prezentujące kraj jako „nazbyt terrorystyczny" (podobnie było zresztą z Medal of Honor: Warfighter. I raczej nie obchodzono zakazu, bo też mogło się to skończyć dla sprzedawców więzieniem lub wieloma godzinami prac społecznych). W Arabii Saudyjskiej nie kupimy Assassin's Creeda, który „szkodzi wizerunkowi muzułmanów", a w Wenezueli parlament uchwalił ustawę, w myśl której produkcja, import, dystrybucja i sprzedaż brutalnych gier grożą karą trzech do pięciu lat więzienia (ba – sam Hugo Chávez nawoływał w 2009, by postawić na zabawy w rodzaju... jo-jo. Zdaniem prezydenta elektroniczna rozrywka propaguje bowiem „egoizm, indywidualizm i przemoc").

Lawirowanie między żądaniami organizacji ratingowych to dla developerów nieprzyjemna gimnastyka. Proszący o anonimowość PR-owiec tłumaczył nam w CDA 10/2013: – *Masz film i chcesz, żeby był dostępny w internecie bez bramki wiekowej? Taka czy inna rada nie zgadza się, bo gdzieś ktoś albo coś ma na sobie plamy krwi? Wystarczy przemalować je na kolor ciemnobury i oznajmić specom od klasyfikacji, że to błoto czy inna sadza.* Ale jeśli chce się sprzedać grę w milionach, a nie w setkach tysięcy egzemplarzy, należy taką gimnastykę podjąć. I mieć nadzieję na jak najniższy wymiar kary. **[CDA]**

(*) Od cenzora MQca: nasza subtelność w cenzurowaniu była mniejsza, niż koledze (który w chwilę po zrzuceniu tekstu wybył sobie radośnie na Przystanek Woodstock) się wydawało. Żeby jednak nie zostawiać was w niepewności co do pierwotnego kształtu wstępu do tekstu: wejdźcie i przeczytajcie go na stronie www.cdaction.pl/news-31428.

Miniporadnik dla opornych

Pomagał twoim bohaterom żyć wieczniej: **Cross**

Masz Overwatcha? Chcesz grać w Overwatcha? Oto krótki poradnik, który przedstawi ci każdą postać i związane z nią strategie.

Do ataku

Żołnierz 76 jest jak postać z Call of Duty, a zatem idealnym wyborem na start. Celuj w głowy i trafiaj bezpośrednio rakietami, a zniszczysz wszystkich. Używaj wciąż Pola Biotycznego – nie tylko do leczenia siebie i innych, ale też do rozpoczynania strzelanin na korzystnych warunkach. Zawsze albo Sprintuj, albo strzelaj, a zdolność ostateczną w postaci aimbota odpalaj tylko, gdy widzisz masę celów niemających jak się ukryć. Po zebraniu doświadczenia warto przesiąść się na **Żniwiarza** lub **Smugę**. Mroczny szkieletor zwykle działa solo, lecząc się duszami zostawianymi przez truchła – shotgunami niszczy z bliska nawet tanków, dzięki sprytnym teleportom szykuje kolejne zasadzki w bocznych korytarzach, a zamiana w Upiora pozwala mu uciec bez szwanku celem zebrania apteczek. Jego Wirująca Śmierć najlepiej działa przy zeskakiwaniu z góry lub zajściu wrogów od tyłu. Cała głębia Smugi opiera się zaś na teleportacji i cofaniu czasu. Mignięcie przydaje się do przemykania przez otwarte przestrzenie, unikania pułapek i mylenia przeciwników, a Powrót – do powrotów z niebezpiecznych miejsc pokroju przepaści i środka wrogich formacji z odnowionym życiem. Smuga jest jak mucha – drażni przeciwników seriami wycelowanymi między głowę a tors, pozbywa się działek lub tanka szybko odnawiającą się bombą pulsacyjną, a następnie znika tuż przed śmiercią.

Fara to postać idealna dla fanów rakietnic z Quake'a i TF2 – prosta i potężna, jeśli umiesz przewidywać ruchy wrogów, by zaliczać śmiercionośne bezpośrednie trafienia. Dokonując bombardowań dzięki jetpackowi, pilnuj się, czy ktoś nie zaczyna cię trafiać – jeśli tak, kontynuuj ofensywę dopiero po lądowaniu na dogodnym dachu. Korzystaj z Przytłaczającego Strzału do ucieczek, wpychania wrogów w przepaści lub rakietowej żonglerki. Potężnej Salwy ostatecznej używaj albo z góry podczas walk, albo zza pleców przeciwnej ekipy – tak by nie zdążyli cię namierzyć i skupić na tobie ognia. A co z **McCree**? Nerf jego szybkiej serii z rewolweru oraz niska mobilność sprawiły, że stosuje się go coraz rzadziej. Poluj na samotnych bohaterów przy użyciu Granatów Błyskowych, od czasu do czasu zachodząc wrogi team z flanki i zabijając wszystkich na otwartej przestrzeni Przycelowaniem. Polegaj też na wysokiej celności jego rewolweru (RIP, Fara). **Genji** zaś potrzebowałby książki do dokładnego opisu, ale w skrócie: naucz się timingu shurikenów, korzystaj z obu trybów strzału w zależności od sytuacji, używaj często ciosów wręcz. Celuj, odbijając pociski (nawet ulty!) i pamiętaj, że każdy odbija się inaczej. Wiedz, że każde zabójstwo resetuje ci szybkie cięcie – również przy Smoczym Ostrzu, którym celuj najpierw w słabych i rannych, by szybko zdobyć reset. Łącz shurikeny, cięcia i ataki wręcz w kombosy.

Na barykadach

Torbjörnie – gdy nikt nie kryje twego działka, nie naprawiaj go pod ostrzałem! Tkwienie w jednym miejscu ma sens tylko przy wsparciu – bez niego lepiej co chwilę rozbudowywać działko gdzie indziej (czasem nawet zostawiając je nieulepszone za sobą podczas ucieczki). Idziesz ustawić działo na dachu? Zostaw inne na ulicy, by przez 20 sekund spowalniało wrogów. Pamiętaj też, że ostrzał z innej pozycji pomaga działku bardziej niż młotek, a dwukrotna siła ognia i złom na zbroje dla kompanów to lepsza opcja niż śmierć z ręki snajpera czy Fary. **Złomiarzu**, twoja rola jest prosta – spamuj granaty i Mord-Opony, obserwuj cudze walki z jak najwyższych punktów, rozrzucaj Potrzaski i Miny Ogłuszające wszędzie, gdzie spodziewasz się zasadzek, a rocket jumpów używaj do wspinaczki po mapie i nagłych odwrotów. Podobnie prostą robotę mają snajperzy... jak wszędzie, albo trafiają, albo nie. Dodam tyle, że łucznik **Hanzo** powinien ciągle prowadzić wokół zwiad sonarami i puszczać Strzały Rozpryskowe w wąskie korytarze lub pod stopy wrogów, a Smoczy Strzał przyzywać tylko z zaskoczenia/od tyłu lub w połączeniu z innym ultem (chyba że chce po prostu wygonić wszystkich z jakiegoś miejsca). **Trupia Wdowa** zaś powinna non stop zmieniać pozycję przy pomocy Kotwiczki, używać min jako systemu ostrzegawczego i metody napełniania paska ostatecznej zdolności (trucizna bardzo w tym pomaga) i natychmiast odpalać zespołową infrawizję.

Robot **Bastion** to obecnie chyba najsłabszy bohater – replaye z jego masowymi zabójstwami wyglądają na proste, ale zawsze opierają się na niespodziance. Po każdej udanej akcji zmieniajcie pozycję na taką, której wrogowie się nie spodziewają (pokoik z apteczką, której szukać będą ranni?), i skupiajcie ogień na tarczach Reinhardtów. Okularnica **Mei** też jest rzadko używana, ale pozwala na dużo nietypowych, ciekawych zagrań. Jej wyrastająca z ziemi Ściana Lodu blokuje przejścia i spawny, dzieli ekipy wrogich postaci na mniejsze grupki, a nawet pełni funkcje windy. Kriostaza w niezniszczalnej bryle służy zaś nie tylko do leczenia, ale też do blokowania celu i kupowania czasu zespołowi. Zamieć pomoże Mei wygrać każdą dużą strzelaninę, a jej wyrzutnia lodowych pocisków zada zwykle więcej obrażeń niż zamrażacz krótkiego zasięgu.

Ana

Do gry dołączyła właśnie Ana, matka Fary, której karabin wyborowy rani wrogów i leczy przyjaciół (oblegajcie miejsca, gdzie da się obserwować jak najwięcej postaci). Jej usypiająca strzałka pozwala wyłączyć na chwilę jednego przeciwnika ze strzelaniny (o ile nikt nie obudzi go, zadając mu obrażenia), przerywać ataki ostateczne, a nawet uciec z niekorzystnych walk na krótki dystans. Co mniej żywotnych wrogów można wykańczać jednak samemu – obudźcie ich z bliska postrzałem i natychmiast rzućcie sobie pod stopy granat biotyczny (leczy 100 punktów życia Anie i jej drużynie, przeciwnikom zadaje 60 obrażeń). Wykorzystujcie też to, że na 5 sekund po trafieniu granatem leczenie kompanów jest znacznie bardziej efektywne, a trwająca tyle samo blokada leczenia u oponentów bywa zabójcza zwłaszcza dla Wieprza i Żołnierza. Ult, czyli zwiększający obrażenia, obronę oraz szybkość zastrzyk nanomaszyn jest zaś idealny do pomagania najsilniejszym druhom – a kto jest silniejszy, niż ktoś z przygotowanym innym atakiem ostatecznym?

Czołgiem!

Tarcza **Reinhardta** jest nieoceniona przy zdobywaniu kontroli nad mapą, ale jeśli zza pleców ciągle ostrzeliwują cię Smuga i Genji, a z góry dręczą eksplozje Fary i Złomiarza, rycerz jest do niczego. Przy odsłoniętych flankach i mapach typu Kontrola bardziej przyda się goryl **Winston**, którego słabsza tarcza osłania drużynę z każdej strony. Winston zmusza do zmiany planów: skacze za linie wroga, otacza się tarczą, razi prądem bez celowania, odskakuje po kilku sekundach cooldownu (zwykle ku samotnym strzelcom, głównemu źródłu fragów), a tuż przed śmiercią odpala Pierwotny Szał, odnawia sobie życie, spycha przeciwników w przepaści i kompletnie psuje ich formacje. Reinhardt zaś większość czasu spędza jako żywa ściana – jego główna metoda na kontrofensywę to zdolność ostateczna, która natychmiast powala wrogów tuż przed nim. Jej pasek napełnisz jednak szybko tylko poprzez atak, trafiając przeciwników powolną ognistą kulą i chwytając ich w Przygwożdżenie. Ale priorytetem jest obrona – naucz się, kiedy stosować ataki tak, by na sekundę po wyłączeniu tarczy strzelec wyborowy nie zdjął ci za plecami medyka.

Wieprzu to idealny tank dla laików – o ile wypracowali sobie refleks pozwalający im trafiać wrogów dalekosiężnym hakiem. Gigantyczny pasek życia i możliwość leczenia się? Brzmi świetnie, ale świniak potrafi zabić wyłącznie z bliska, dlatego warto go wybrać tylko wtedy, gdy umiesz co chwilę stosować kombo [hak > strzał > cios wręcz > strzał] na przypadkowych Smugach i Farach. Omijaj nim otwarte tereny – lepiej kryć boczne korytarze, bo Wieprza łatwo trafiać, co szybko nabija wrogom zdolności ostateczne. A skoro o nich mowa, Wieprznięcia trzeba nauczyć się używać. Minigun ma potężny odrzut i bardziej odpycha, niż zabija – niszcz nim tarcze Reinhardtów i przepędzaj wrogów z celu, fragi nabijając tylko w wąskich pokojach lub nad przepaściami.

Koreanka **D.Va** nieustannie dręczy wrogów z bliska – albo zaskakując ich zza rogu rzadko używanej ścieżki, albo wlatując na nich jetpackiem z włączoną tarczą, by dać im z robopięści, nakarmić ołowiem i szybko odlecieć po dziesiątą już apteczkę. Autodestrukcja jej mecha zabije weteranów tylko w połączeniu z jetpackiem, warto więc nauczyć się szacować parabolę lotu po katapulowaniu. Styl walki różowowłosej **Zaryi** jest z kolei bardzo nietypowy – gdy ktoś atakuje tarcze, które Rosjanka potrafi roztoczyć wokół siebie lub kompana, zadawane przez nią obrażenia dostają turbodoładowanie. Musisz więc bezbłędnie przewidzieć, kto w twojej drużynie oberwie (co przyjdzie z doświadczeniem), a potem siać zniszczenie. Kąsaj bombami wrogów z daleka i używaj ich po schwytaniu wrogiej drużyny w czarną dziurę (którą łącz ze skoordynowanym ostrzałem kompanów lub innym morderczym ultem).

Grupa wsparcia

Lúcio to support numer jeden. DJ-a na rolkach przez zdolność jazdy po ścianach i odbijania się w każdą stronę diabelnie trudno trafić, a przecież trzeba go zlikwidować pierwszego, bo leczy i przyspiesza wszystkich wokół. Co kilka sekund też potrafi odepchnąć od siebie wroga falą dźwiękową, która często ratuje życie, zawsze zadaje ciut więcej obrażeń od zwykłego ataku, a na pełnych przepaści mapach bywa śmiercionośna – spamujcie tę umiejętność jak najradośniej.

Zenyatta to jego zupełne przeciwieństwo: bardzo mało życia i brak metod ucieczki przed ostrzałem robią swoje, a lecząca wszystkich Transcendencja nie robi wrażenia w porównaniu do Bariery Dźwiękowej. Oczywiście roboguru nie jest bezużyteczny, a jego Kula Rozdarcia pomaga w ułamek sekundy wyczerpać pasek życia tanka. Może niedawny buff do tarcz przysporzy mu popularności, bo póki co daleko mu do Lúcio czy **Mercy**. Anielska pani doktor leczy najszybciej z wszystkich, pojętny gracz obdarzony jej buffem obrażeń prędko nabija kolejne fragi, a możliwość lotu od postaci do postaci (nawet martwej) wynagradza stosunkowo niską mobilność, która czasem wystawia ją na pastwę snajperów czy Smugi. Pamiętaj, że szybkostrzelny pistolet Łaski nadaje się nie tylko do niszczenia pułapek. Wybiera się ją jednak dla masowych zmartwychwstań i zabójczej kombinacji z latającą Farą.

A **Symmetra**? Jej pasywny styl walki polega niemal wyłącznie na wabieniu wrogów w pułapki pełne miniwieżyczek (idealnych do blokowania wąskich przejść na początku Świątyni Ozyrysa czy Hanamury), a jej główna zaleta – Teleporter – przydaje się głównie tam, gdzie respawn jest naprawdę daleko. Wybierajcie ją tylko na mapach polegających na obronie, śląc wszędzie na ślepo kule energii (Reinhardt nie umie ich blokować), grupując wieże w niespodziewanych miejscach (podskakujcie pod wysokie sufity!) i dając tarcze kompanom po respawnie/teleportacji. |CDA|

rys. lostonezero

Rule 34

Ogląda cyfrowe porno: **Krigore**

Jedna z najstarszych zasad internetu, słynna „trzydziestka czwórka", mówi, że jeżeli coś istnieje, to powstało na ten temat porno. Gra Blizzarda nie jest tu wyjątkiem. Ale nie od razu Tracer(*) rozebrano.

Czy wiecie, że w dniu premiery Overwatcha poświęcona tej grze podstrona Reddita zanotowała więcej odwiedzin niż główna witryna serwisu? Bez dwóch zdań – Overwatch Blizzardowi się po prostu udał. Gdyby spróbować zmierzyć popularność gry lajkami, to już teraz zrównała się z World of Tanks – obydwa profile mają po 1,7 mln. Co prawda do CS:GO (6,2 mln lajków) czy LoL-a (13,9 mln) sporo jeszcze brakuje, ale nie zapominajmy, że od premiery minął ledwie miesiąc. Overwatcha, a już w szczególności jego bohaterki, gracze pokochali – co w wielu przypadkach widać jak na dłoni.

Ty dewiancie!

Każdy, kto śledził rozwój afery z Tracer i jej tyłkiem, musiał się w rytm kolejnych doniesień pukać w czoło. Oto jakiś wojownik sprawiedliwości społecznej zauważył, że bohaterka Overwatcha, ciesząc się, pokazuje – ubrany – tyłek. Blizzard pokajał się, choć tak naprawdę nie było powodu *(seksualizacja bohaterki, której charakter z erotyzmem nie ma nic wspólnego, to wręcz idealny powód, ale nie wracajmy do tej debaty;) – dop. enki)*, animację zmienił. Tyle że było już za późno. Świat tak czy inaczej zobaczył, że w grze są seksowne panny, a gracze wyszli z założenia, że skoro twórcy się ich wstydzą, to im wypada się na przekór Blizzardowi cieszyć. I tworzyć na własną rękę.

DeviantArt to serwis, gdzie można publikować prace graficzne własnego autorstwa – na ogół stoją na wysokim poziomie, lubię więc zajrzeć tam od czasu do czasu. W okolicach premiery Overwatcha zacząłem zaglądać częściej – właśnie po to, by być na bieżąco z produkcjami fanów. Ale to raczej niemożliwe – wstukanie w wyszukiwarkę słowa „overwatch" zwraca tam ponad 34 tys. wyników, co daje prawie 700 prac na dzień, licząc od premiery gry. Zresztą, nawet gdyby rozciągnąć kalkulacje na betę, to i tak jest to dużo. Bardzo dużo – a większość z tych dzieł przedstawia postacie kobiece. Overwatch jako materiał źródłowy i natchnienie sprawdził się wręcz wyśmienicie: przyniósł wiele zróżnicowanych, bardzo szczegółowych i seksownie narysowanych modeli, które ożywały w fantazjach graczy. I jak się pewnie domyślacie, nieszczęsna poza dziewczyny w żółtych spodniach w grze to przy niektórych tych fantazjach grających (i rysujących) szczyt skromności. Na tym jednak się nie skończyło.

Jeśli coś istnieje, to jest także w wersji porno.

Jeden ze znanych serwisów pornograficznych pochwalił się, że po otwarciu bety gry ludzie jak szaleni zaczęli wstukiwać jej nazwę w jego wyszukiwarkę. Nic dziwnego, że ktoś zrobił z tego hmm... potencjału użytek. Wystarczyły pliki z gry, trochę pracy nad dorobieniem genitaliów, o czym ponoć w Blizzardzie podczas prac nad produkcją nie pomyśleli, i użycie całości w udostępnionym przez Valve za darmo Source Filmmakerze, co nawiasem mówiąc, ze względu na rozbudowaną scenę tego softu było banalnie łatwe. Rezultat był taki, że jak sieć długa i szeroka, zaczęły pojawiać się klipy porno – głównie z Tracer, Widowmaker i Mei. Internet oszalał – linki do tych treści pojawiły się na najpopularniejszych agregatorach, odpowiednimi wątkami zaroiły się fora fanów gry, niekiedy newsy o tym przedostawały się nawet do mediów głównego nurtu. Sądząc po skali zjawiska, graczom (pochodzącym przede wszystkim z Korei, Białorusi, Rosji, Polski i Chile) ten dorosły fan art do gustu przypadł. Blizzard już jednak tych chałupniczych zapędów w różowej kinematografii nie docenił.

Ściągamy!

By pomóc obronić się przed piractwem, Amerykanie swego czasu wprowadzili prawo, które umożliwia twórcom i właścicielom praw zdejmowanie z sieci wątpliwych materiałów poprzez samo ich wskazanie właścicielom witryn, którzy następnie muszą je usunąć, nie czekając na wyrok sądu. W ten właśnie sposób wkrótce po premierze gry zaczęły znikać klipy porno z bohaterami Overwatcha. Jak pochwalił się na Reddicie niejaki spornm – jeden z ich twórców – filmiki ściągała z sieci firma Irdeto, która zapewne została w tym celu wynajęta przez Blizzarda. Z sieci zaczęły znikać też gotowe do wykorzystania modele, zarówno te grzeczne, jak i już zmodyfikowane na potrzeby kręcenia cyfrowej pornografii. Cel szczytny, intencje dobre – tyle że niewiele to dało. Nie dość, że wspomniane filmy z sieci nie wyparowały, to jeszcze na ich miejsce zaczęły pojawiać się nowe, a co większe serwisy pornograficzne na potrzeby gry wprowadziły nawet odpowiednie tagi i kategorie. Innymi słowy, Blizzard przegrał. Ale czy na pewno?

Każdy, kto tylko chce, może bez problemu znaleźć dziś w sieci materiały dla dorosłych, które robią użytek z wizerunku bohaterów Overwatcha. Czy w jakikolwiek sposób wpływa to na postrzeganie gry i oddziałuje negatywnie na popularność? Szczerze wątpię. Zasada 34 jest tu brutalnie prawdziwa: „jeśli coś istnieje, to jest z tym porno". No jest – kto lubi, to ogląda, a serwery Overwatcha tak czy inaczej pękają w szwach. I pewnie nic się w tej kwestii nie zmieni przez najbliższe lata. |CDA|

(*) Tak, wiem, mamy polską wersję gry i Smugę – ale jaranie się lokalizacją i jej stosowanie w przypadku, gdy ta zmienia imiona postaci, jest bezsensowne.

Miłość w czasach zarazy

Wielbił: **Papkin**

Kochamy Overwatcha. I są nas miliony. Nie wstydzimy się konsumować naszego związku w domach, szkołach i zakładach pracy. Miłość uprawiamy tak brutalnie i tak wulgarnie, że koledzy i koleżanki pąsowiejąc na buziach, wytykają nas palcami.

Są wśród nas introwertycy, ekstrawertycy, starzy, młodzi, profesorowie po fakultetach, matołki po przejściach. Są wśród nas i Cross, i spk, i Allor, i Monk, i Krigore, i enki, i Bastian, i wyżej podpisany, który by w spokoju grać, zwlókł nawet z redakcyjnej kanciapy płachtę materiału, którą na dwie godziny opatulił siebie i monitor. Dzieli nas niemal wszystko, łączy – jedno. Podczas tego zbiorowego ars amandi wszyscy rzucamy „k****!!!" (patrz: tnij.org/7xbdehr) niczym somalijscy piraci w portowych lupanarach, wszyscy uderzamy pięściami o biurka i rycząc z wściekłości, skaczemy po krzesłach, gdy na ekranie, niby wyrok, wybrzmi „PORAŻKA".

Mógłbym o tej naszej poliamorii pisać językiem statystyka, katując was informacjami o 10 milionach uczestników bety, **7 milionach sprzedanych kopii, przychodzie rzędu 269 milionów dolarów** (i to na raptem miesiąc od premiery!), tytule piątej najczęściej streamowanej gry maja. Ale nie odpowiem wten sposób na fundamentalne pytanie: w jaki sposób franczyza Blizzarda sprzedała swoje wdzięki? A sprzedawała je umiejętnie, i to jużna etapie zapowiedzi!

Blizzcon to festiwal powrotów. Właśnie wówczas pracownicy biurowca w Irvine w Kalifornii ogłaszają kolejne rozszerzenia do World of Warcraft, następne części Starcrafta, łatki do Diablo III i hearthstone'owe paczuszki z zawartością. Jeśli już odpala się bombę w rodzaju rzeczonego Hearthstone'a czy Heroes of the Storm – ta i tak odwołuje się do uniwersów, jakie już znamy. Na tym tle Overwatch był nie tyle jakąś tam „bombą", ale pieprzoną atomówką! Zupełnie świeżym gatunkiem, konwencją i światem.

I, niech mnie, był piękny! Z każdego z materiałów, jaki udostępniano przez te dwa lata przymusowego celibatu, bił dynamizm niedostępny innym mobo-shooterom! Wiedzieliśmy, że rozgrywka nie będzie półgodzinną, ślamazarną mordęgą w stylu Battleborna, Smite'a czy Paragona. Patrząc, jak małpowaty Winston rośnie w oczach, by pięściami rozgromić towarzystwo, czuło się jakąś pierwotną potęgę. Na widok Fary wzlatującej na jetpacku ponad dachami Nepalu i prującej do maluczkich z rakietnicy otwierała się we wspomnieniach szufladka podpisana „Unreal Tournament". To był czysty, niezmącony nadmierną komplikacją szał uniesień! Mało: promującnową markę, zdecydowano się wypuścić przepiękne filmy animowane, jakich nie powstydziliby się Pixar z Disneyem. Te kilkuminutowe dzieła sztuki roznosiły się pocztą pantoflową, osiągając wielomilionowe liczby wyświetleń!

Nie śpię, olewam kumpli, spóźniam się z pracą. Nie żałuję.

Dodajmy, że ta wielość była szalenie spójna. Taki Battleborn to zupa konwencji i stylistyk, starająca się zmieszać estetykę korridy, anime, science fiction, steampunku, wiktoriańskich powieści, westernu i wysokiego fantasy. Na dokładkę świat pociągnięto komiksową kreską i utopiono w wybuchach, rozbryzgach, promieniach, pociskach i cyferkach obrażeń. Overwatch wygrywa na tym polu czytelnością. Zwróćcie uwagę na projekty bohaterów – Wieprzu, Łaska czy Smuga to skrajnie różne postacie. Ale od razu wpadają w oko i od razu widać, że przynależą do jednego uniwersum. I że ten pierwszy to nieprzesadnie finezyjna, jednoosobowa armia, jego koleżanka żywcem wyrwała się z biblijnego fresku (lub szpitala Czerwonego Krzyża), a trio dopełnia przemykająca między zagrożeniami, opita yerbą mate akrobatka. W ciągu dwóch mrugnięć okiem wiem, kim gram i czego oczekiwać. A jeśli ktokolwiek miał jeszcze dylemat, której z gier poświęcić czas, wątpliwości rozwiewały już pierwsze sekwencje. Overwatch ma króciutki, zgrabny samouczek, w sam raz dla osób, które nie do końca jeszcze czują, jak to jest tańczyć w rytmie FPS-a. Battleborn – przyciężką, fabularyzowaną minimisję, poprzedzona dziesięciominutową animacją.

Kiedy już dokonamy (słusznego!) wyboru, dziełko Blizzarda błyskawicznie odkrywa karty. Nie ma tutaj dziesiątek kontrolowanych przez AI mobków, odblokowywania bohaterów, levelowania, wybierania skilli, korzystania z gadżetów czy wykupywania broni. **Developer ociwczył sieciowe shootery, ładując w to swoje cudne opakowanie proste założenia**: 21 (już za chwilę 22) skrajnie różnych postaci po cztery zdolności każda, wy się bronicie, wy atakujecie, wy transportujecie, wy staracie się transport uniemożliwić. Plansze? Niewielkie. Na tyle, że od konfrontacji właściwie nie da się uciec.

Te dwadzieścia jeden postaci to zresztą dwadzieścia jeden gier. Zakochać się w nich mogą ci, którzy latają ze snajperką w Armie, zatwardziali battlefieldowi medycy, CoD-owi szturmowcy, tęskniący za kłejkowymi rocket jumpami i stawiający na konfrontację z użyciem broni białej. Niech mnie, mam na liczniku kilkadziesiąt godzin, a są postacie, których jeszcze nie tknąłem!

Ale tknę. I tykać zamierzam długo, perwersyjnie i bez żadnych wyrzutów sumienia. Nigdy nie kochałem CS:GO, mój związek z The Division zakończył się szybko, Battlefront okazał się gówniarskim zauroczeniem, a z Left 4 Deadami i Team Fortress 2 spotykaliśmy się raczej z rozsądku niż przez autentyczne uczucie. Przez Overwatcha natomiast nie śpię, olewam znajomych i spóźniam się z tekstami. Co począć, miłość nie wybiera. |CDA|

Pogoń za Krainą Czarów

Prosi o wybaczenie skrótów i uproszczeń: **CormaC**

Najbardziej niecierpliwi pecetowcy mogą już zaopatrzyć się w okulary Oculusa i HTC, w połowie października do sklepów trafią gogle do PS4. W redakcji podchodzimy jednak do tematu z rezerwą, bo niektórzy z nas pamiętają, jak skisł poprzedni boom na VR, a wielkie rozczarowanie na kilkanaście lat ostudziło zapał największych nawet zwolenników tej technologii.

W pierwszej połowie lat 90. też można było odnieść wrażenie, że oto stanęliśmy u progu przełomu, który urzeczywistni wizje roztaczane przez pisarzy science fiction i filmowców. Wciąż mam w pamięci magnetyzujące zdjęcie opublikowane w jednym z polskich pism o grach, przedstawiające chyba jeszcze prototypowy egzemplarz hełmu do rzeczywistości wirtualnej VFX1 firmy Forte.

Gwałtowny rozwój branży informatycznej sprawił wówczas, że masa ludzi na całym świecie uwierzyła w zapewnienia o rychłym nadejściu dostępnej dla każdego rzeczywistości wirtualnej. Też wierzyłem, patrząc na fotę gościa, któremu wciśnięto na głowę ogromny, toporny, ale jakże futurystyczny wynalazek, a w dłoń czadowy kontroler w postaci krążka z kilkoma przyciskami na krawędzi (na swoją obronę zaznaczę, że miałem wtedy coś koło 11 lat, więc także prawo do naiwności). Dziś można się tylko śmiać zarówno z tego masowego złudzenia, jak i specyfikacji VFX1, który wyświetlał obraz w żałosnych 256 kolorach na dwóch ekranikach o rozdzielczości 263 x 230 pikseli. Jeśli doda się do tego żenujące możliwości graficzne ówczesnych domowych blaszaków (przypomnę, że prawdziwie trójwymiarowy świat wprowadził do gier Quake w 1996 roku i choć szczęka opadała, trudno było pomylić go z rzeczywistością), doprawdy nie wiem, na co myśmy liczyli.

VFX1 nie wyskoczył jak diabeł z pudełka w wyniku czyjegoś nagłego olśnienia, lecz niezbyt chlubnie podsumowywał kilka dekad prac i przełomów, do których przyczynił się szereg wizjonerów zagrzewanych do wysiłku choćby przez amerykańskie wojsko i agencje, które szybko dostrzegły potencjał rodzącej się technologii (patrz: ramka „Nie tylko gry"). By należycie rozpocząć tę historię, musimy jednak cofnąć się nie o lat kilkadziesiąt, lecz o niemal... 180. Wtedy bowiem pewien wiktoriański wynalazca skonstruował urządzenie, które dało początek trójwymiarowemu wyświetlaniu obrazów, czyli...

Stereoskop

Podwaliny technologii wykorzystywanej we współczesnych hełmach VR położył sir **Charles Wheatstone, który w 1838 roku zbudował prymitywny aparat do oglądania obrazów przestrzennych**. Pochodząca z końca XVI wieku para rysunków przedstawiających tę samą postać uchwyconą z nieco różnych kątów – jakby z lewego i prawego oka artysty – sugeruje, że już wcześniej interesowano się stereoskopią, ale to Wheatstone zapisał się w historii jako ojciec trójwymiaru. Użytkownik jego wynalazku – nazwanego stereoskopem zwierciadlanym – patrzył w lusterka odbijające dwa obrazy tak, by złożyły się w jeden przestrzenny. Z początku były to rysunki brył geometrycznych, ale gdy Wheatstone zamówił u pioniera fotografii Williama Foksa Talbota kilka odpowiednio przygotowanych zdjęć, narodziła się fotografia stereoskopowa.

Konstrukcja Wheatstone'a była zbyt nieporęczna, by trafić do masowego odbiorcy. W 1851 roku odwiedzający londyńską Wielką Wystawę zachwycili się natomiast wynalezionym dwa lata wcześniej przenośnym stereoskopem Davida Brewstera. Przyrząd ten miał postać pudełka, do którego zaglądało się przez dwie soczewki nakładające na siebie dwa obrazy wydrukowane lub narysowane na jednej karcie. Trójwymiar spopularyzowało jednak działające na tej samej zasadzie, ale lżejsze, wygodniejsze i tańsze amerykańskie urządzenie Olivera Wendella Holmesa, który postanowił zresztą nie patentować swojej konstrukcji, by jak najwięcej ludzi mogło oddać się coraz popularniejszej „wirtualnej turystyce". **Współczesnym bezpośrednim spadkobiercą stereoskopu Brewstera jest Google Cardboard** (i podobne tekturowe wynalazki) pozwalający pobawić się w tanie VR ze smartfonem jako wyświetlaczem.

Hełm-wyświetlacz śledzący ruchy głowy w 1961 roku? Tak!

Kino niedoszłej przyszłości

Kolejnym krokiem ku rzeczywistości wirtualnej było zapewnienie obserwatorowi doznań głębszych, opartych nie tylko na obrazie, lecz także innych wrażeniach zmysłowych. Zatroszczył

zdj.: Picsel

Proza wyprzedziła życie

Pisarze science fiction „przewidzieli" w swych dziełach wiele późniejszych wynalazków – np. Wells w „Wojnie światów" z 1898 roku opisał przypominający laser „snop gorąca", a Lem w „Powrocie z gwiazd" z 1961 przedstawił wizję czytnika e-booków. Tak też było z rzeczywistością wirtualną. W 1935 roku amerykański pisarz Stanley G. Weinbaum (na zdjęciu) opublikował opowiadanie „Pygmalion's Spectacles", gdzie główny bohater otrzymuje od profesora gogle przenoszące posiadacza do fikcyjnego świata, którego doświadczyć można wszystkimi zmysłami i w którym stać się można bohaterem osobistej opowieści. W 1964 roku Stanisław Lem wprowadził natomiast w swoim zbiorze esejów „Summa technologiae" pojęcie fantomatyki, będącej niczym innym jak wizją rzeczywistości wirtualnej. Słowa „cyberprzestrzeń" użył z kolei po raz pierwszy William Gibson w swym słynnym „Neuromancerze" z 1984 roku.

się o to Amerykanin Morton Heilig, który w 1955 roku opisał w artykule swoją wizję kina przyszłości. Na wizji zresztą nie poprzestał i w 1962 roku zbudował prototyp przypominającego późniejsze automaty do gier całkowicie mechanicznego urządzenia, które nazwał Sensoramą. **Widz zasiadał w ruchomym fotelu, zaciskał ręce na uchwytach i przez wizjer oglądał nakręcony w perspektywie pierwszoosobowej motocyklowy przejazd** przez Nowy Jork. Nie dość, że trójwymiarowy film wypełniał niemal całe pole widzenia oglądającego (dodatkowo odciętego od świata przez osłonę machiny), a podróż uwiarygadniał dźwięk stereo, to jeszcze siedzenie i uchwyty drgały na nierównościach, a włosy rozwiewał imitowany przez wiatraki wiatr. Ba, urządzenie dodatkowo pogłębiało wczuwkę, wytwarzając odpowiednie zapachy! Za 25 centów każdy mógł zapewnić sobie dwie minuty wrażeń tak realistycznych, że bardziej sze zapewnić wtedy mogła jedynie jazda na prawdziwym jednośladzie.

Tani stereoskop Holmesa pozwolił XIX-wiecznym odbiorcom oglądać w domach obrazy 3D.

Heilig sam skonstruował kamerę 3D i zajął się produkcją kolejnych krótkich dziełek przeznaczonych do Sensoramy. Niebawem oferta urządzenia poszerzyła się o przejażdżkę łazikiem po wydmach, lot śmigłowcem, taniec brzucha i wirtualną randkę. A także coś, co nosiło zagadkowy tytuł „Jestem butelką Coca-Coli". Nie pytajcie, bo nie wiem. Choć Sensorama była bez dwóch zdań przełomowa, Heilig nie zdołał jej skomercjalizować i pozostała niezwykłą ciekawostką z przeszłości. Jak po latach stwierdził wynalazca, „mogła być zbyt rewolucyjna jak na tamte czasy".

Jeszcze-nie-VR uderza do głów

Heilig bywa nazywany pionierem wirtualnej rzeczywistości nie tylko dlatego, że dał ludziom wielozmysłowe złudzenie przebywania w innym miejscu. **W 1960 roku opatentował pierwszy wyświetlacz nagłowny** (HMD, head-mounted display). Nazywał się Telesphere Mask i pozwalał oglądać szerokokątne filmy w stereoskopowym 3D, wzbogacone stereofonicznym dźwiękiem. Prawdziwa immersja wymaga jednak interakcji z przedstawionym otoczeniem, choćby tak podstawowej jak możliwość samodzielnego poruszania się po nim lub przynajmniej rozglądania. Współcześni twórcy wirtualnych światów wiedzą, że użytkownicy głębiej wsiąkają w te mniej wiarygodne graficznie, ale zapewniające ciekawe, łatwe do opanowania interakcje niż w symulacje fotorealistyczne, lecz „nietykalne". W przypadku Telesphere Mask nie mogło być mowy o jakiejkolwiek interakcji, bo zapewniała doświadczenie całkowicie pasywne i nie śledziła ruchów głowy. Ten drugi mankament naprawiono zaledwie rok później.

Headsight – tak nazywał się pradziad wyświetlaczy nagłownych, jakie znamy dzisiaj. Skonstruowało go w 1961 roku dwóch pracowników Philco Corporation – Comeau i Bryan – a **składał się z pojedynczego wyświetlacza CRT i magnetycznego systemu śledzenia**

Nie tylko gry

Choć nas najbardziej interesują rozrywkowe zastosowania rzeczywistości wirtualnej, to sprawdza się też ona – lub ma barwną przyszłość – w wielu poważniejszych dziedzinach. Armii i siłom powietrznym pozwala szkolić żołnierzy i pilotów taniej, szybciej (wirtualne sesje treningowe urządzać można dużo częściej niż realne), bezpieczniej i – jak wykazały badania – nie mniej skutecznie niż metodami tradycyjnymi. Dziadkiem VR nazywany jest zresztą Thomas A. Furness III, który w 1982 roku sprezentował amerykańskim siłom powietrznym VCASS – Visually Coupled Airborne Systems Simulator, symulator lotu, który wychodził naprzeciw potrzebom US Air Force szukającej nowych metod szkolenia lotników zasiadających za sterami coraz bardziej skomplikowanych maszyn. Jego prace przerodziły się w latach 1986--1989 w wykorzystujący wyświetlacz nagłowny program Super Cockpit.

Na rozwoju VR skorzystała również medycyna. Podczas eksperymentu przeprowadzonego na Uniwersytecie Yale chirurdzy z grupy szkolonej wirtualnie okazali się o 29% szybsi w usuwaniu woreczka żółciowego niż ich koledzy. Oswajanie się personelu z przeprowadzeniem zabiegów bez fizycznej obecności pacjenta jest również bardzo cenne w kontekście operacji zdalnych, podczas których lekarz kontroluje na odległość robota dzierżącego narzędzia chirurgiczne. Rzeczywistość wirtualna znalazła także zastosowanie w leczeniu fobii przez tzw. ekspozycję, czyli oswajanie z przyczyną strachu w kontrolowanych warunkach.

VR sprawdzi się także znakomicie w architekturze i – ogólnie rzecz biorąc – projektowaniu. Mogliśmy przekonać się o tym naocznie, testując w redakcji zestaw HTC Vive (CDA 06/2016), który przybył do nas m.in. z oprogramowaniem do fotorealistycznej prezentacji wnętrz. Możliwość zwiedzenia swojego przyszłego domu przed wybudowaniem lub obejrzenia mieszkania po wirtualnym remoncie przed wydaniem kasy na prawdziwy to znakomite przykłady może niespecjalnie efektownego, ale za to bardzo praktycznego zastosowania gogli VR.

ruchów głowy. Oczywiście nie powstał z myślą o rzeczywistości wirtualnej, bo takie pojęcie wtedy nie istniało. Zaprojektowano go po to, by dało się oglądać obraz z umieszczonej w niebezpiecznym lub szkodliwym otoczeniu kamery sterowanej zdalnie ruchami głowy. Podobny system opracowało dla pilotów śmigłowców Bell Laboratories. HMD podobne do tego powstałego w Philco podłączone było w tym przypadku do kamery na podczerwień zamontowanej pod maszyną, co umożliwiało pilotom komfortowe loty w ciemności. Żaden z tych systemów nie potrafił jednak generować własnego obrazu, bo w opisującym VR równaniu brakowało jeszcze komputera.

Niesamowita Sensorama wyprzedziła w 1962 roku swoją epokę, oferując stereoskopowe filmiki FPP z dźwiękiem stereo, wibracjami oraz... zapachami!

Zbrojne ramię postępu

Jest rok 1965. Radziecki kosmonauta Aleksiej Leonow jako pierwszy człowiek wychodzi w otwartą przestrzeń kosmiczną, do Wietnamu przybywają pierwsi amerykańscy żołnierze, a inżynier **Ivan Sutherland wykonuje krok w kierunku pierwszego systemu rzeczywistości wirtualnej/rozszerzonej**. Mowa o wyświetlaczu nagłownym przedstawionym światu jako Ultimate Display, o którym konstruktor napisał, że „z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania może być dosłownie Krainą Czarów, do której wkroczyła Alicja". Na kodowaniu, grafice i interakcjach na linii człowiek-komputer znał się zaś Sutherland jak mało kto, bo w 1963 roku stworzył rewolucyjny program Sketchpad, który nie dość, że otworzył ludziom oczy na możliwości, jakie daje w projektowaniu i grafice komputer, to jeszcze był pierwszą aplikacją wyposażoną w całkowicie graficzny interfejs użytkownika, a obsługiwało się go piórem świetlnym.

Zestaw NASA VIEW z rękawicami zaprojektowanymi przez byłych pracowników Atari.

Początkowo Ultimate Display podłączany był, jak jego poprzednicy, do kamer, ale Sutherlandowi marzyło się dużo, dużo więcej. **W 1968 roku uruchomił na Uniwersytecie Harvarda ustrojstwo ochrzczone The Sword of Damocles.** Dziwaczna nazwa wzięła się stąd, że konstrukcja była zbyt ciężka, by utrzymać ją na głowie samodzielnie, więc pomagało w tym regulowane ramię złowróżbnie zwisające z sufitu niczym mityczny miecz Damoklesa. Przełom ten to doskonały przykład szeroko zakrojonej współpracy: 80 tys. dolarów przeznaczyło na rozwój badań CIA, groszem sypnęła również m.in. ARPA (amerykańska Agencja Zaawansowanych Projektów Badawczych, ta od ARPANET-u, z którego wyewoluował internet), wykorzystany przez Sutherlanda komputer PDP-1 dostarczyło lotnictwo, a czujnik ruchów głowy przysłało Lincoln Laboratory sfinansowane przez rząd i działające przy MIT.

Grafika generowana przez komputer – czy to w całości, czy to w postaci elementów nakładanych na obraz z kamery – choć stereoskopowa, była oczywiście skrajnie prymitywna. Zakładając Ultimate Display, **wkraczało się do wirtualnego pomieszczenia wyrysowanego wyłącznie kreskami, ale było to pierwsze otoczenie graficzne i można było się po nim rozglądać.** Sutherland przyznał później, że nie było szans na realizację jego rozbuchanej fantazji o cyfrowej Krainie Czarów. Jego praca natchnęła jednak innych do przesuwania granic możliwości technologicznych w pogoni za marzeniem, które zaczęło nabierać realnych kształtów.

NASA wskakuje na karuzelę

Kolejne znaczące szarpnięcie w dziedzinie VR-u przyniosły lata 80. Wtedy też zresztą rozbudzono wyobraźnię mas, **po raz pierwszy pokazując rzeczywistość wirtualną w filmie – legendarnym „Tronie" z 1982 roku.** Tyle że nie nazywano jej jeszcze rzeczywistością wirtualną, bo termin ten narodził się dopiero kilka lat później. Na razie mamy jednak rok 1983, a niejaki Eric Howlett – wynalazca, przedsiębiorca, geniusz matematyczny – opatentował właśnie system do fotografii stereoskopowej LEEP (Large Expanse, Extra Perspective – duża przestrzeń, dodatkowa perspektywa). Zestaw składał się z dwóch elementów – wyświetlacza oraz specjalnego aparatu fotograficznego. Sytuacja przerosła Howletta, który nie nadążał z produkcją skomplikowanych urządzeń i nie mógł zrealizować nawet kilkudziesięciu zamówień, jakie dostał. Wynalazca zdawał sobie sprawę z tego, że bez wsparcia wielkiej firmy nie zdoła zaistnieć na rynku, złożył więc propozycję współpracy Kodakowi i Polaroidowi. Obaj giganci odmówili bez namysłu.

Pierwsze VR powstało 20 lat przed ukuciem tego pojęcia.

Sytuacja firmy Howletta wyglądała fatalnie, ale do jego biura zapukał przedstawiciel jednej z najpotężniejszych sił sprawczych postępu ludzkości – NASA. Agencja była zachwycona jakością opracowanego na potrzeby LEEP wyświetlacza i natychmiast weszła z Howlettem w komitywę, zamawiając partię urządzeń na potrzeby swojego własnego projektu VIVED (Virtual Visual Environment Display System – system wyświetlania wirtualnego otoczenia graficznego) zapoczątkowanego w 1984 roku. NASA eksperymentowała zresztą z namiastką VR-u już w latach 50. i 60., nagrywając maleńką kamerą „przeloty" nad miniaturową makietą otoczenia, by następnie odtwarzać zarejestrowany materiał w symulatorach, imitując sce-

nerię za oknem. W 1987 roku VIVED trafił na okładkę Scientific American (najstarszego amerykańskiego magazynu popularnonaukowego, wydawanego od 1845 roku) jako dowód na to, że możliwe jest stworzenie niedrogiego systemu VR zapewniającego przyzwoitą immersję.

Projekt z widokiem na przyszłość

NASA wyhodowała też inny program rozwoju rzeczywistości wirtualnej – Virtual Interface Environment Workstation (VIEW) prowadzony we współpracy z firmą byłych pracowników Atari. Jeden z nich, Tom Zimmerman, skonstruował na początku lat 80. rękawicę pozwalającą sterować komputerem za pomocą gestów. Atari złożyło mu ofertę wykupu tego rozwiązania, ale strony nie dogadały się w kwestii finansów – Zimmerman uznał, że jego wynalazek jest wart dużo więcej niż oferowane 10 tys. dolarów. Dobrze się stało, bo zatrudniające go Atari Sunnyvale Research Laboratory – założone w 1982 roku w celu opracowywania innowacji dla branży rozrywki elektronicznej – padło w 1984 roku ofiarą słynnego tąpnięcia w branży gier.

Niedługo później Zimmerman spotkał na koncercie Jarona Laniera, który, jak się okazało, pracował w tym samym oddziale Atari. Panowie wymienili się pomysłami (Lanier opracował wizualny język programowania – VPL) i doszli do wniosku, że powinni zjednoczyć siły pod wspólnym szyldem VPL Research, co też zrobili w 1985 roku. Ich pierwszym kontrahentem została NASA, a tak się złożyło, że nad rozwojem VR-u pocił się tam kolejny były pracownik zlikwidowanego laboratorium Atari – Scott Fisher. Agencja zleciła młodziutkiej firmie wyprodukowanie rękawic umożliwiających sterowanie systemem VIEW. Tak powstała **DataGlove, która za pomocą czujników i włókien optycznych odczytywała ruchy palców użytkownika i przekazywała do komputera**. Ten odwzorowywał je na kanciastej grabie unoszącej się w wirtualnym otoczeniu – już wypełnianym, a nie szkieletowym, jak w przypadku Miecza Damoklesa, i kolorowym – którego elementy dało się chwytać, np. by naprawić coś na wirtualnej stacji kosmicznej.

VPL Research prowadziło również działalność komercyjną, oferując swoje rękawice, a także własne wyświetlacze nagłowne (EyePhone – tak, „ajfoln" – wyceniony na niebotyczne 9,5 tys. dolarów) klientom indywidualnym. To właśnie **Jaron Lanier ukuł – lub, jak chcą inni, spopularyzował – w 1987 roku określenie „wirtualna rzeczywistość"**, nadając wreszcie imię dziedzinie rozwijanej od kilkudziesięciu lat. Patent na DataGlove legł zresztą u podstaw niesławnej Power Glove – wyprodukowanej przez Mattel dla Nintendo rękawicy, która zapisała się w historii jako kontroler bajerancki, ale niepraktyczny i mało precyzyjny (patrz: CDA 08/2015). Wypuszczony w 1989 roku gadżet silnie oddziaływał jednak na wyobraźnię, dokładając cegiełkę do wspomnianego już VR-owego szaleństwa, które wybuchło w latach 90., podsycane przez filmy, takie jak „Kosiarz umysłów" (1992 i sequel w 1996), „Johnny Mnemonic" (1995), „Zabójcza perfekcja" (1995) i – w zasadzie już po fakcie – „Matrix" (1999). Jak na ironię VPL Research za daleko na tej fali nie popłynęło, bo złożyło wniosek o bankructwo w 1992.

Gaming „przyszłością" VR-u

Lata 90. upłynęły rzeczywistości wirtualnej pod znakiem gamingu. Już **w 1990 roku brytyjska firma Virtuality Group zaprezentowała na londyńskich targach swój VR-owy automat do gier**. Z początku planowała rozwijać technologię z myślą o wykorzystaniu narzędziowym, ale ktoś zasugerował, że rozrywkowe może mieć większy potencjał. Faktycznie – kolejki do stoiska przedsiębiorców dosłownie zawijały się wokół budynku. Seria maszyn Virtuality przywitała się z salonami gier w 1991 roku, stając się pierwszym produkowanym na większą skalę system rozrywki w rzeczywistości wirtualnej. Pierwsze automaty, oparte na Amigach 3000 (procesor 16 lub 25 MHz, 2 MB RAM-u), zapewniały stereoskopowe 3D wyświetlane na ekranikach LCD o rozdzielczości 276 x 372 każdy, śledziły ruchy głowy i oferowały przewodowy kontroler, którym można było pomachać w powietrzu (kolejne generacje automatów Virtuality pozwalały również usiąść za kierownicą lub manetką – zależnie od gry). Połączone w sieć umożliwiały wspólną zabawę.

Na puchnącej kuli śnieżnej **pierwsza wykopyrtnęła się Sega, która w 1991 roku ujawniła prace nad okularami VR do konsoli Genesis/Mega Drive**. Urządzenie zapowiadało się niezwykle obiecująco, ale zakończyło swój żywot pokazem za zamkniętymi drzwiami w 1993 roku. Oficjalnie z powodu urazów, jakie groziły użytkownikom odciętym od prawdziwego otoczenia, jednak tajemnicą poliszynela był fakt, że uczestnicy prezentacji byli bardzo rozczarowani. Podobny los spotkał hełm opracowywany przez Virtuality dla produkowanej przez Atari konsoli Jaguar. Przed porażką nie potrafiło się też powstrzymać **Nintendo – w 1995 roku obdarowało nieszczęsnych graczy Virtual Boyem, który okazał się spektakularną klapą**, bo nie tylko był mizerny pod względem technicznym (wyświetlacz mono, brak śledzenia ruchów głową) i niewygodny, ale na dodatek powodował nudności i bóle głowy.

Tak w połowie lat 90. wyglądała „przyszłość". VFX1 był absurdalnie drogi, ciężki i toporny. I taki czadowy, że WOW!

Fot. Dr. Jonathan D. Waldern/Virtuality Group

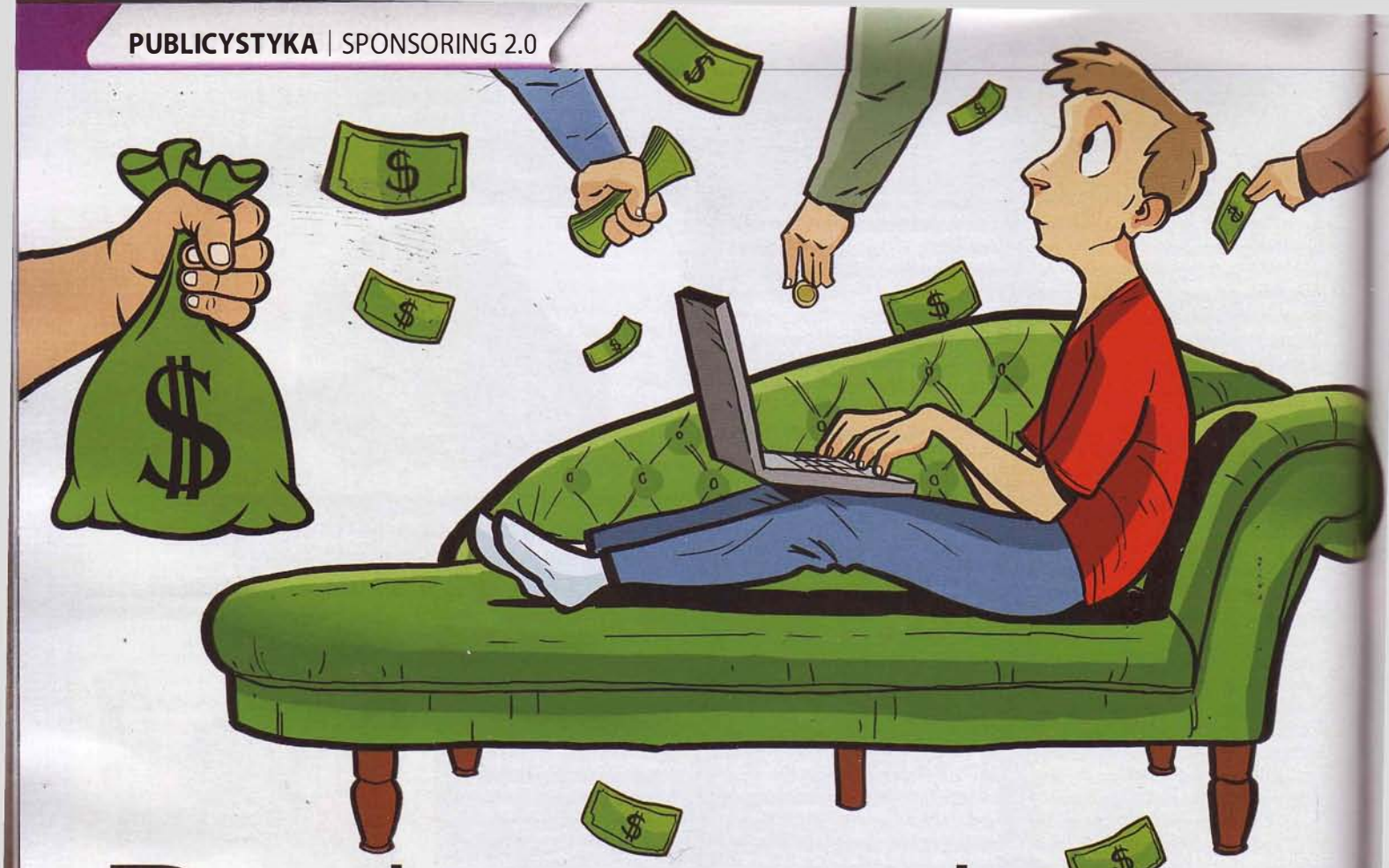
Pierwsza zwietrzyła rozrywkowy potencjał VR-u firma Virtuality, która wypuściła całą serię automatów do gier.

Historia zatacza koło?

Choć sprzętu VR przybywało aż do schyłku lat 90. – wspomniany VFX1 był tylko jednym z kilku, a może kilkunastu rozwiązań, którymi kuszono pecetowców – do ludzi zaczęło docierać, że na prawdziwą rzeczywistość wirtualną jest po prostu za wcześnie. Na rozczarowanie sprzętem i jakością VR-owych gier dodatkowo nałożyło się w połowie dekady zachłyśnięcie internetem. Nagle przemierzanie cyberświata przybrało zupełnie inną formę, niż przewidywano – prostą, przystępną i zwyczajnie użyteczną.

Virtual Boy – wstydliwa porażka Nintendo i barwny symbol upadku VR w latach 90. Oferował tylko 22 gry oraz bóle głowy od gapienia się w fatalne monochromatyczne ekraniki.

Zbiorowy kac po sromotnej porażce „VR-u pod strzechą" był tak dotkliwy, że temat przestał istnieć w masowej świadomości na długie lata, ożywając dopiero w 2012 roku, kiedy to na Kickstarterze rozpoczęła się zbiórka na gogle Oculus Rift, zakończona kwotą 2,5 mln dolarów. Analitycy rynku i pionierzy VR – w tym Lanier – **przestrzegają przed ponowną przesadną ekscytacją, zauważając ogrom podobieństw między hypem obecnym i tym sprzed dwóch dekad**. Pewne wydaje się jednak to, że realizacja roztoczonej przez Sutherlanda pół wieku temu wizji cyfrowej Krainy Czarów to wyłącznie kwestia czasu. Pytanie brzmi tylko: jak długiego? |CDA|



Patronat

Crowdfunding, który działa

Opłaca się, więc opłaca: **spikain**

Świat nareszcie zauważył, że miłośnicy internetowych treści to odbiorcy świadomi. A to oznacza, że są skłonni płacić za jakość. Tak powstała idea patronatu, czyli połączenie crowdfundingu i subskrypcji. I jest to najlepsza rzecz od wynalezienia koła.

Coraz więcej osób zadaje sobie pytanie: **skoro płacę co miesiąc za internet, telewizję i Spotify, to dlaczego miałbym nie płacić bezpośrednio swojemu ulubionemu artyście czy youtuberowi?** Zwłaszcza jeśli dostarcza mi treści na wyższym poziomie niż media tradycyjne (a coraz częściej właśnie tak jest).

Pan płaci, pani płaci

Popularnych kampanii crowdfundingowych, które nie wypaliły, nie da się policzyć na palcach dwóch dłoni. Już w samych grach mieliśmy ich zbyt wiele: Project Phoenix miał „wskrzesić jRPG", a wygląda jak mobilka. Historii Broken Age'a nie trzeba powtarzać nikomu, a Mighty No. 9... cóż, wystarczy przeczytać recenzję w tym numerze CDA. Oczywiście porażki nie przekreślają Kickstartera ani IndieGoGo – smartwatche Pebble, które nosi na nadgarstkach już kilka osób w redakcji, to dowód na to, że idea crowdfundingu jak najbardziej ma sens. Zawsze jednak będzie się wiązać z pewnym ryzykiem. No, prawie zawsze.

Easy Allies po porzuceniu przez Złą Korporację robią jeszcze więcej tego, za co kochają ich fani.

Jakiś czas temu powstała odnoga crowdfundingu zwana patronatem. Najpierw na zagranicznym serwisie Patreon, ostatnio również w Polsce (Patronite). Działa nieco inaczej, bo nie opiera się na jednorazowym zastrzyku gotówki – to propozycja dla osób/firm, które tworzą coś regularnie. Dla czasopism, artystów, youtuberów i tak dalej – tych, którzy swoje produkty wydają z większą częstotliwością, np. codziennie, co tydzień albo co miesiąc. **Płatności na serwisach patronackich są zazwyczaj mniejsze niż na Kickstarterze, ale za to regularne** – dlatego też przestają być „dotacjami" i bardziej przypominają opłatę za konkretne dzieło wykonywane na zlecenie.

Miłość i szacunek

Najlepszym przykładem na to, jak i dlaczego patronat działa... jestem ja. Jestem typem człowieka, który nudzi się, jak idąc, jadąc lub lecąc, niczego nie słucha – od lat ściągam więc na telefon przeróżne podcasty. W marcu 2014 pojawiła się nowa audycja o grach serwisu GameTrailers. To grupa charyzmatycznych dziennikarzy growych o dość zróżnicowanych gustach i opiniach, którzy potrafią dobrze dawkować treści merytoryczne, których oczekiwałoby się od dziennikarzy, oraz ekscytację i oburzenie, jakich spodziewać się można po przeciętnym graczu. Najważniejsze jednak, że GT Time to

podcast, do którego wracałem głównie ze względu na chemię pomiędzy poszczególnymi członkami zespołu i znakomite prowadzenie audycji. Szybko zacząłem też oglądać inne programy tej ekipy (The Final Bosman po prostu wypada znać: bit.ly/29qkmgU), a ich tygodniowy cykl wydawniczy ostatecznie stał się dość ważną częścią mojego tygodnia.

Problem polegał na tym, że GameTrailers od 2005 roku należało do Viacomu – właściciela Paramountu, MTV, Nickelodeonu i wielu innych. Pewnego dnia przyszły cięcia kadr, a ostatecznie strona wraz z całą ekipą i wszystkimi programami została sprzedana mniejszej korporacji, Defy Media (Smosh, The Escapist). W lutym tego roku Defy stwierdziło, że jednak w ogóle nie opłaca im się trzymać GameTrailers – zespół redakcyjny dowiedział się, że za kilka godzin straci pracę i prawa do wszystkiego, co do tej pory stworzył.

Byłem zdruzgotany, ale nie ja jeden – w internecie podnosiły się głosy ludzi błagających, by zespół GameTrailers zjednoczył się pod jakąś inną nazwą i tworzył dalej. Oczywiście nie było to takie proste, bo cały profesjonalny sprzęt, studia nagraniowe i tym podobne należały do korporacji, które kopnęły ich w tyłek. Wielu fanów proponowało jednak Patreon – coś, co i mnie przemknęło przez myśl, bo już wtedy wspierałem za pośrednictwem tego serwisu rysownika (Robaato), autora komiksów („Super Mega Comics"), zespół (Jolly) oraz grupę animatorów tworzących między innymi właśnie podcast (SleepyCabin).

Jak to działa?

Pokolei więc: wsparcie dla rysowników polega na tym, że ludzie, którym bardzo podoba się ich twórczość, płacą jakąś miesięczną kwotę (na przykład dolara) i w zamian dostają regularnie paczkę obrazków w wysokiej jakości, dostęp do filmów z powstawania rysunku i tak dalej. Wystarczy przejść się po Patreonie, żeby zobaczyć, że najprężniej działają w ten sposób akcje rysowników, którzy nie stronią od erotyki i taką właśnie erotykę oferują za większe pieniądze.

Ja ze wspierania rysownika zrezygnowałem, bo bardzo długo nie robił żadnych aktualizacji – po prostu, tak jak wielu, odciąłem dopływ pieniędzy (bez żadnego żalu, rzecz jasna). To dobrze pokazuje, jak sprawnie działa egzekwowanie efektów pracy twórców objętych patronatem – w przeciwieństwie do tych, którzy zdecydowali się chociażby na Kickstartera.

Wsparcie dla zespołów muzycznych działa natomiast na nieco innych zasadach – jeżeli artyści sobie zażyczą (a ich fani na to przystaną), mogą pobierać pieniądze „falami", które nie muszą być regularne. Normalny cykl pracy zespołu wygląda tak: muzycy komponują, wypracowują ostateczne wersje utworów i odsiewają pomysły, które nie przeszły, nagrywają typową dla albumu liczbę utworów (np. kilkanaście) i po zmiksowaniu zaczyna się papierkologia i oczekiwanie na fizyczne egzemplarze. Cały ten czas zespół musi z czegoś żyć, dlatego najczęściej wiąże się z jakąś dużą wytwórnią, która mu to życie finansuje. Dzięki patronatowi natomiast zespół może nagrać jeden utwór, pobrać jednorazową opłatę i wrzucić go na Patreon, skąd osoby wspierające mogą go sobie pobrać. To proste, przejrzyste i co najważniejsze: działa, a jeśli przestanie działać z winy twórców, to stratni są twórcy, a nie tysiące osób, które ich wsparły.

Krzysztof Gonciarz to pierwszy głośny dowód na to, że patronat w Polsce też może działać.

Patronat to najuczciwsza forma płacenia za kulturę i rozrywkę.

Wszystko dla fanów

Co do GameTrailers – ekipa rzeczywiście powróciła w prawie tym samym składzie (wykruszyła się dosłownie jedna osoba, za to powróciła inna, która za czasów korporacji została wyrzucona) pod nazwą Easy Allies (patreon.com/EasyAllies). Ich kampania na Patreonie przekroczyła najśmielsze oczekiwania i już w ciągu pierwszych dni dobiła do większości przewidzianych progów. A od tamtej pory jeszcze urosła i w tej chwili oscyluje wokół **40 tysięcy dolarów miesięcznie**. Oczywiście taka kwota nie jest w stanie utrzymać dziesięciu osób pracujących na pełny etat, ale i tak gwarantuje odbiorcom stały dopływ wysokiej jakości szeroko pojętego „contentu". Mało tego – teraz, kiedy twórcy nie mają nad sobą korporacji rozliczającej ich z klików na stronie i wyświetleń na YouTubie, mogą robić to, co zechcą. Mamy więc nie jeden, tylko dwa podcasty, a oprócz tego masę rzeczy, które podobają się nam – core'owej baziefanów – a niekoniecznie masom, które oczekiwały od ekipy GameTrailers wyliczanek i list wideo typu „top 100 RPG-ów wszech czasów". A co za tym idzie – wszystkie ich filmy można oglądać na YT bez reklam. Bo mogą sobie na to pozwolić.

Jakiś czas temu okazało się też, że patronować twórcom można w Polsce – najgłośniejszym i najdłuższym echem odbiła się akcja Krzysztofa Gonciarza na Patronite (patronite.pl/kgonciarz), który w chwili, gdy to piszę, **otrzymuje 27 tysięcy złotych miesięcznie na produkcję treści wideo**. Dzięki pieniądzom od fanów będzie mógł tworzyć więcej, częściej i regularniej, a na dodatek znajdą się środki na materiały, które wcześniej nie mogłyby zostać zrealizowane z racji braku budżetu.

Zachęceni jego sukcesem zerwali się inni – jednym się udało, innym nie. Sukces zależy najwyraźniej od tego, jak duża i jak aktywna jest twoja społeczność: ponad 8 tysięcy miesięcznie zarabia Tomasz Drabik (patronite.pl/quaz), ponad 3 – serwis arhn.eu (patronite.pl/arhneu). Od Patronite'a odbiło się za to kilka starszych gwiazd YouTube'a, domorosłych „coachów" i wielu, wielu innych.

W obu modelach – zagranicznym i polskim – **patronat opłaca się każdej ze stron**. Twórcy mogą się pozbyć pośredników pokroju wydawnictwa, wytwórni czy sieci zrzeszającej „content creatorów" na YouTubie (np. przeklinanej przez wielu Machinimy) i otrzymywać pieniądze bezpośrednio od fanów. Fani natomiast mają pełną kontrolę nad tym, co dostają. „Głosowanie portfelem" nareszcie ma sens i przekłada się na rzeczywistość. |CDA|

Postępujący trend

Na Zachodzie coraz więcej dziennikarzy growych ucieka od korporacji w stronę Patreona – jakiś czas temu z IGN-u odeszły cztery znane twarze (Greg Miller, Colin Moriarty, Nick Scarpino oraz Tim Gettys) i założyły Kinda Funny Games (ponad 54 tysiące dolarów). Jim Sterling, twórca The Jimquisition, po pracy dla Destructoida i The Escapist postanowił pójść „na swoje" (ponad 10 tysięcy dolarów). Magazyn Nintendo Force (który powstał na wieść o zamknięciu wydawanego tradycyjnie Nintendo Power) funkcjonuje właśnie dzięki patronatowi – kiedy wychodzi kolejny numer, twórcy pobierają 3 dolary od tych, którzy chcą wersję elektroniczną, lub 5 dolarów od tych, którzy wybrali wersję fizyczną (12 dolarów, jeśli mieszka się, dajmy na to, w Polsce).

Na Allegro i eBayu pojawiają się dość często oferty sprzedaży pinballi. Za 5000-7000 zł można stać się posiadaczem w pełni sprawnego stołu z lat 90. Czasem trafiają się okazje – stoły w marnym stanie kosztują 1000--2000 zł. Ale są i takie, za które sprzedawcy życzą sobie 20 000--30 000 złociszy.

pinball

Krótka historia

Plays with balls: **Smuggler**

„Koń jaki jest, każdy widzi" – napisał ongiś w swej sławetnej encyklopedii ksiądz Benedykt Chmielowski. Uznał, że szkoda miejsca i czasu, by szczegółowo opisywać rzeczy wszystkim doskonale znane. Ale czy można powiedzieć „pinball jaki jest, każdy widzi"? Chyba nie. Bo choć każdy kiedyś miał z nimi styczność, to wiedza na temat ich historii, ewolucji, zasad działania itd. wcale powszechna nie jest. Czas to naprawić.

Korzenie urządzenia potocznie określanego też flipperem sięgają Francji w czasach Ludwika XIV, gdy arystokraci w przerwach pomiędzy pojedynkami, chędo... romansami i tłuczeniem wszy wystrzeliwali kulki do celu na drewnianej planszy najeżonej kołkami, w grze zwanej „bagatelle" lub „billard japonaise" (która jednak nic wspólnego z Japonią nie miała). Lecz nie będziemy się aż tak głęboko babrać w historii, przodka pinballa poszukamy dużo bliżej, bo w wieku XIX. A konkretniej skupimy się na niejakim Montague Redgravie, Angliku, który wyemigrował do USA i wbił tam kulkę nad „i", **patentując w 1871 mechaniczną grę stołową**, którą nazwał Parlor Bagatelle Table(*).

Szpilki i kulki

Pramatka wszystkich pinballi zupełnie nie przypominała tego, co dzisiaj znamy. Miało to tonie dużą planszę z punktowanymi polami, chronionymi przez wbite metalowe kołki/szpile, zwane „pin". Do tego zamontowano w niej **plunger – napinany sprężyną tłok służący do wystrzeliwania kulki**, czyli „ball". Ale o pinballu jeszcze nikt nie mówił – grało się w bagatelle lub marble game, później zaczęto to nazywać pin game.

Przez kolejnych 50 lat urządzenie ewoluowało w sposób dość nieśpieszny. Ot, zrobiło się większe (jakieś 40 x 75 cm), przybyło mu punktowanych pól. Można też rzec, że dosłownie stanęło na własnych nogach, ponieważ takowe mu dorobiono. W tym czasie wyemigrowało z salonów mieszczaństwa do saloonów, barów i knajp. Krótko mówiąc, stało się zabawką klas niższych. Wtedy też nieco ulepszono jego konstrukcję, stosując rozwiązania wykorzystywane w bilardzie stołowym – np. celnie wstrzelone kule wpadały do łuz, uruchamiając przy tym mecha-

Rok 1871 – Parlor Bagatelle Table. Praprzodek pinballi.

Rok 1930 – bilard Arthura Paulina, pierwszy egzemplarz.

Rok 1932 – Silver Cup. Typowa mechaniczna pin game z tego okresu.

„Bilard dziecięcy" z czasów PRL. Bardzo podobny do tego z 1871, czyż nie?

Pinballe posiadają zabezpieczenia przed oszukiwaniem – gracze czasem poruszają stołem, by zmienić niekorzystny dla nich tor ruchu kuli. Wbudowane czujniki wykrywają takie działania i natychmiast kończą grę, pokazując komunikat „SLAM TILT!". Pierwsze takie czujniki pojawiły się już na początku lat 30. XX wieku.

niczny licznik punktów. Nadal jednak rola gracza sprowadzała się tylko do pociągnięcia za wajchę. Reszta była dziełem przypadku i praw fizyki.

Dawno temu w Ameryce

Rok 1930, Youngstown, Ohio. Arthur Paulin, bezrobotny cieśla, sprząta z braku lepszego zajęcia stodołę. Znajduje sporą deskę z wywierconymi otworami. Zbliżają się święta, a on nie ma pieniędzy na prezent dla córki – cóż, to czasy Wielkiego Kryzysu. Kochający ojciec przypomina sobie widzianą w jakimś barze grę i postanawia zmajstrować coś podobnego. Córce domowy bilard bardzo przypadł do gustu.

Podobnie jak jej kolegom... i kolegom kolegów. W domu Paulina ciągle pojawiają się kolejni chętni, by sobie pograć. A trzeba wam wiedzieć, że cieśla ma kumpla o dość obciachowym imieniu Myrl, prowadzącego z raczej miernym powodzeniem sklep ze sprzętem radiowym. Dobry ziomek Paulin wykombinował, że skoro jego bilard tak przyciąga ludzi, to postawiony w lokalu Myrla zadziała identycznie – a ci, którzy przyjdą na partyjkę, to może coś tam przy okazji kupią?

Myrl zapalił się do pomysłu i twórczo go rozwinął – skoro jest tak wielu amatorów bilardu, to pewnie sporo z nich chętnie za możliwość pogrania zapłaci. Podpowiedział więc Arturowi, by w „sklepowym" egzemplarzu zainstalował wrzutnik na monety. Czyli mamy już kolejny element, bez którego nie wyobrażamy sobie współczesnych pinballi. Niestety. Bilard nazwany Old Jenny **w godzinę od chwili swej premiery zarobił 2,60 $**, przy koszcie gry 5 centów (za co dostawało się 10 strzałów). A że za owego piątaka można było wtedy kupić butelkę coca-coli, to łatwo przeliczyć, że wygenerowany zysk odpowiadał mniej więcej 50 współczesnym zielonym. Na czysto. W godzinę.

Panowie zrozumieli, że siedzą na żyle złota. Szybko zakładają firmę Automatic Industries z kapitałem zakładowym 300 $ i tworzą komercyjną wersję Old Jenny, czyli Whiffle Board. Gra sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, firma zatrudnia w pewnym momencie ponad 60 osób. I tak zostali milionera... a nie, nie zostali. Problem w tym, że szybko pojawili się konkurenci dysponujący znacznie większymi środkami (więc i możliwościami produkcji), a niektórzy na bezczelnego wręcz kopiowali ich produkt. Smutna prawda – aby z(a)robić duże pieniądze, musisz zwykle też mieć duże pieniądze na starcie i dobrych prawników. Firma walczyła, wypuszczając w sumie 10 wersji swego pinballa i pozywając (bezskutecznie...) plagiatorów, ale – life is brutal – nas już to nie interesuje. Pałeczkę, a raczej kuleczkę, przejął bowiem zawodnik wagi ciężkiej. Gottlieb. David Gottlieb.

Ostatnią firmą nadal konstruującą i produkującą pinballe jest amerykańska Stern Pinball.

Multiball!

Pan ten jako pierwszy zrozumiał, że **prawdziwie duże pieniądze zapewnią mu nie drobniaki graczy, a właściciele miejsc, w których można wystawiać takie urządzenia**. I do takich ludzi skierował swą ofertę. Pierwszy skonstruowany stół, Baffle Ball, sprzedawał po 15-20 $ (w zależności od standardu wykończenia i liczby zakupionych urządzeń). Początkowo za symbolicznego 1 centa można było odpalić na nim aż do 7 kolejnych kul (potem za 5 centów 10), ale i to wystarczało, by w ciągu kilku(nastu) dni wydatek się zwracał i bilard zaczynał na siebie zarabiać. Nic więc dziwnego, że w ciągu kilku miesięcy znalazło się aż 50 tys. chętnych, by postawić takie urządzenie w swoim sklepie/kinie/barze. Dokładniej rzecz biorąc, było ich sporo więcej, ale wytwórnia Gottlieba nie wyrabiała się z zamówieniami, choć pracowała na trzy zmiany.

Jeden ze sfrustrowanych opóźnieniami dostaw dystrybutorów Baffle Balla, Raymond Moloney, mając serdecznie dość wysłuchiwania pretensji zawiedzionych klientów, w jakiś sposób przekonał kilku majętnych ludzi, by zainwestowali w sumie 100 000 $ (niezły nowy samochód kosztował wtedy jakieś 700 baksów...) w jego powstającą firmę produkującą pinballe. Nazwał ją Bally. Jej pierwsze dziecko, Ballyhoo, w trzy miesiące sprzedało się w 50-75 tys. egz. (różne źródła podają rozmaite wartości). Ale nic dziwnego, bo kosztował nieco mniej niż konkurent, a Bally wahającym się oferowała tygodniowy „trial" celem oceny potencjalnych zysków, jakie przynosi pinball »

Whiffle Board, czyli pierwszy seryjnie produkowany (pre)pinball.

Ballyhoo w trzy miesiące zarobił dla swego wytwórcy równowartość dzisiejszego miliona dolarów.

Double Shuffle firmy Hercules prezentuje pierwsze na świecie flippery!

wystawiony w ich lokalu, co zwykle kończyło się zakupem. Moloney zgarnął przez kwartał wystarczająco dużo kasy, by spłacić inwestorów.

R-ewolucje

W ciągu trzech lat powstało około 150 innych firm tworzących te maszynki (choć po następnych trzech w efekcie morderczej konkurencji pozostało ich tylko 15). A że każda chciała przekonać nabywców do swego produktu, ewolucja pinballi nabrała dużego przyśpieszenia. Bo przyznacie, że samo patrzenie, jak kulka się toczy po planszy, obijając o przeszkody, nie jest specjalnie ekscytujące. Już w 1932 paru łebskich kolesi postanowiło więc na różne sposoby uatrakcyjnić rozgrywkę. Teoretycznie najlepszy pomysł miała firma Hercules, która wypuściła stół wyposażony w rzecz genialną – **flippery, czyli wajchy, którymi można było odbijać toczące się kule**. Ich skrajnie prymitywna konstrukcja nie przypominała jednak tego, co dziś znamy. Ot, jakby dwie klamki zamontowane w stole od góry, którymi grający kręcił, poruszając aż osiem (!) metalowych paletek. Ale była to zmiana wręcz rewolucyjna, bo wprowadzająca do rozgrywki dynamizm, dużo większą interaktywność i premiująca umiejętności graczy. Ci się więc tym wynalazkiem zachwycili, a wynalazcy zostali milionera... a, nie. Ta idea wówczas jakoś nie wzbudziła entuzjazmu i rozwiązanie się – wtedy – nie przyjęło. Ale głupi ci Amerykanie.

Najpopularniejszym współczesnym pinballem jest The Addams Family (1992) firmy Bally – wyprodukowany w ok. 20 000 egz.

W 1933 pojawił się Contact – **pierwszy pinball elektromechaniczny**. Wbrew nazwie korzystał z wmontowanych akumulatorów, a nie prądu z kontaktu. Cała innowacja polegała na tym, że po wpadnięciu do JEDNEJ z dziur (bonusowej) – kulka była z niej elektromagnetycznie wykopywana z powrotem na planszę. (Dlatego nazwano ten mechanizm, który stał się szybko standardowym elementem pinballi, ballykicker). Dodatkową nagrodą był ostry dźwięk dzwonka elektrycznego po każdym celnym trafieniu. Poniekąd był to dzwon(ek) pogrzebowy dla mechanicznych pre-pinballi.

W 1936 na świat przyszedł Bolo. Był tylko pinballopodobną grą w kręgleza pomocą wystrzeliwanej kulki. Ale nie dość, że posiadał już tzw. back box, czyli umieszczony na końcu stołu pionowy panel z logosem gry i grafiką, dzięki czemu wyglądał z grubsza jak dzisiejsze maszynki, to do tego wyposażono go w bumpery, czyli odbijacze piłek. (Tu jeszcze pasywne – patrz: ramka „Jak to działa?"). Pomysł przypadł grającym do gustu, więc konkurencja natychmiast bezwstydnie go powieliła. Wtedy też przyjęło się określać takie maszynki mianem pinballi. Po wybuchu wojny branża praktycznie zamarła, gdyż nie chciano marnować cennych surowców na robienie zabawek. Wiele firm zajmujących się owymi ustrojstwami przestawiło się na produkcję wojenną, wytwarzając np. elementy konstrukcyjne samolotów, w tym części do elektromechanicznych celowników bombowych.

Bling-bdong-d!d!d!d!-zzZZzz!!!

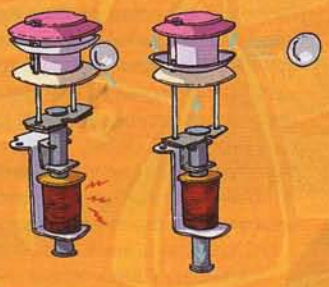
Nowe życie tchnął w nie po wojnie znany już nam imć Gottlieb, gdy **ponownie wprowadził do swoich maszynek wcześniej niedocenione flippery**. Tym razem był to strzał w dziesiątkę – a raczej trafienie kulką w „bull's eye". Wyposażony w aż sześć „płetw" symetrycznie rozmieszczonych parami wzdłuż stołu oraz bumpery, Humpty Dumpty (1947) okazał się ogromnym hitem i **zapoczątkował złotą dekadę pinballi**. Rok później pojawił się Triple Action – pierwszy pinball z klasycznie umieszczonymi u podstawy planszy dwoma flipperami. Tyle że były nieco mniejsze niż współczesne – miały tylko po 5 cm długości, a uruchamiano je jednym przyciskiem, nie dwoma. Do tego mocowano je odwrotnie niż obecnie – spójrz na zdjęcie po prawej stronie. (Poprawiono to dopiero w 1950 w Spot Bowler). W 1951 na planszy Double Feature po raz pierwszy pojawił się kolejny charakterystyczny element – slingshot, czyli proca (patrz: ramka powyżej). W 1953 dołożono liczniki kołowe (cyferki

Firmy Gottlieba i Moloneya zakończyły działalność praktycznie w tym samym czasie – w latach 1995 i 1996.

Jak to działa?

Elektromechaniczny pinball jest naprawdę złożoną konstrukcją. W jego wnętrzu widzimy głównie masę przełączników oraz ogromną liczbę łączących je przewodów (może ich być nawet do 900 metrów!), z których konstruowano też solenoidy obsługujące większość interaktywnych mechanizmów tego urządzenia. Co to takiego ten solenoid? To cewka powietrzna (bez rdzenia ferrytowego) o jednej warstwie uzwojenia. Czyli po prostu spiralnie skręcone zwoje drutu. Jeśli podłączysz solenoid do odpowiedniego źródła prądu, generuje silne pole magnetyczne o lokalnym zasięgu.

Ale żeby nie teoretyzować: popatrzmy, jak działa jeden z najbardziej charakterystycznych elementów pinballa – bumper. Pole magnetyczne solenoidu zamontowanego w podstawie bumpera przyciąga bijak poruszający się wzdłuż pionowej prowadnicy (czyli trzonu bumpera). Bijak z grubsza przypomina kształtem spodek stojący na dwóch (lub więcej) pionowych nogach. Opadający „spodek" uderza swą skośną krawędzią w kulkę, wprawiając ją w ruch. Ta osiąga (na krótkim dystansie) prędkość rzędu 150 km/h. A w jaki sposób bumper wie, że ma zadziałać? Metod jest wiele, w zależności od konstrukcji stołu – np. fotokomórki czy mechaniczne czujniki nacisku.



Bumpery dzielą się na aktywne – czyli takie, które nadają kulce dodatkową energię – oraz pasywne, od których piłka po prostu się odbija. Pasywne bumpery to zwykle gruba gumowa taśma rozpięta na paru kołkach. Dość często są mylone z innym elementem pinballa, slingshotem, czyli procą, która jest elementem jak najbardziej aktywnym. Slingshoty mają zwykle kształt trójkąta i są zabudowane, by ukryć mechanizm odbijający kulę. Gdy trafia ona we wspomnianą gumową taśmę, ta uginając się, przesuwa umieszczony za nią przełącznik zamykający obwód elektryczny i prąd przepływa przez odpowiedni solenoid. Ten przyciąga do siebie metalowy pręcik połączony z dźwignią zakończoną rodzajem młotka, który w efekcie energicznie uderza w gumową taśmę od drugiej strony, odbijając piłkę i przesuwając przy okazji czujnik na pozycję „off".

Pinball i ja

Po raz pierwszy zobaczyłem takie cudo, dziecięciem może 10-letnim będąc – były to 2-3 rozklekotane elektromechaniczne pudła, wykupione pewnie z zachodnich szrotów. Stało toto w korytarzu Domu Kultury (tjaaa...), a wokół kręcił się wir rozemocjonowanych małolatów. Aby pograć, trzeba było cierpliwie czekać parę godzin na swoją kolejkę... i liczyć, że w międzyczasie nikt cię nie „skroi" z kasy, którą chciałeś wrzucić. Dlatego zwykle na flippery szło się całą bandą. A jak się nie miało kasy? Też się szło. Żeby choć popatrzeć, jak inni grają, wsłuchać się w charakterystyczny grzechot i trzask kolizji oraz elektroniczny świergot pracujących liczników, dać się ponieść transowemu rytmowi migoczących świateł, podziwiać animacje na wyświetlaczach... Ech, ta młodość, durna i piękna. :)

Metalowa kulka używana do gry w pinball ma średnicę około 3 cm oraz wagę mniej więcej 80 g.

w nich umieszczone były na ustawionych pionowo tarczach), spinnery (wirujące na umieszczonej w osi symetrii belce „tabliczki" obracane uderzeniem kuli) oraz rampy (wydzielone tory jazdy dla kuli, na które można było ją wstrzelić). W 1963 pojawia się multiball (więcej niż jedna kula naraz na planszy) i drop targets (czyli elementy, w które musimy trafić kulką), a w 1964 charakterystyczne „grzybkowate" bumpery. A gdy w 1968 wypuszczono stół (Hayburners II) z flipperami o obowiązującej do dziś wielkości 3 cali (ok. 7,6 cm), pinballe osiągnęły praktycznie współczesną (zewnętrzną) formę.

W tym też czasie (tzn. począwszy od schyłku lat 40.) zyskały nie najlepszą reputację – władze wielu stanów patrzyły na nie krzywym okiem, uważając je za rodzaj maszyn hazardowych, w których o zwycięstwie decyduje przypadek, a nie umiejętności gracza, i rugowało je z przestrzeni publicznej. Dopiero w połowie lat 70. uznano, że to jednak gra zręcznościowa i zaczęto traktować ją jak inne niegroźne dla społeczeństwa automaty coin-op. (Także wskutek pokazów umiejętności utalentowanych graczy – zwanych wizards. Najsłynniejszy miał miejsce przed radą miejską Nowego Jorku w 1976). Tym niemniej do dziś w niektórych bardziej konserwatywnych rejonach USA (np. Nashville) nie można grać w pinballa, jeśli się nie ma co najmniej 18 lat.

Pinball computer game

Jeszcze przed pierwszym nowoczesnym, bo elektronicznym, a nie elektromechanicznym, pinballem (pojawił się w 1976) powstały ich komputerowe adaptacje. Już w 1975 można było pograć w pinballopodobną grę coin-op Super Flipper oferującą bardzo (BARDZO!) kiepską grafikę 2D na niedużym ekraniku. Nie rozumiem, dlaczego ludzie chcieli grać w coś równie prymitywnego, mając pod ręką prawdziwe, rozbudowane pinballe. Zapewne zadziałała magia „bo to gra(fika) KOM-PU-TE-RO-WA", co w owych latach było nowością i atrakcją. Kolejnym krokiem była specjalizowana domowa konsola, Video Pinball (1978), będąca modyfikacją Atari 2600. Jak się słusznie domyślacie, też nie oferowała graficznych fajerwerków. Pierwszą grę komputerową dającą możliwość grania w pinballa – **Pinball Construction Set** – napisano 1983 na Apple II. W tymże roku została przeportowana na Atari 800 i C64. Jej charakterystyczną cechą była możliwość tworzenia własnego stołu ze zdefiniowanych elementów. Sprzedała się w sumie w 300 000 egz.

Poza niedoskonałą grafiką cechą ówczesnych komputerowych pinballi było to, że zwykle jeden stół zajmował jeden ekran, a ich fizyka była raczej symboliczna. Uczciwe pinballe ze scrollowanym ekranem i sensownie odwzorowaną fizyką pojawiły się dopiero wraz z komputerami/konsolami 16-bitowymi (np. Pinball Dreams na Amigę). A pinballe 3D to już domena pecetów i konsol nowszych generacji. Warto też przypomnieć, że pierwszą pełną (tzn. zajmującą cały CD) wersją gier w CDA była właśnie symulacja pinballa – TimeShock.

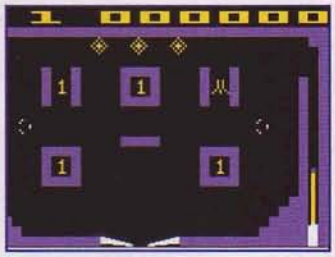
***

Choć złota era pinballi już dawno przeminęła, nadal cieszą się sporą popularnością pośród graczy. Kto nigdy nie grał w żadnego pinballa, no kto? Ręka w górę... Nie widzę. Otóż to. Są bowiem rzeczy, które nigdy się facetom nie znudzą. Jedną z nich są pinballe. My przecież lubimy pogrywać w kulki. **|CDA|**

(*) Obok warcabów, chińczyka i bierek była podstawowym wyposażeniem szkolnych świetlic w czasach PRL.

Humpty Dumpty – pierwszy pinball z klasycznymi flipperami. Widać też aktywne i pasywne bumpery.

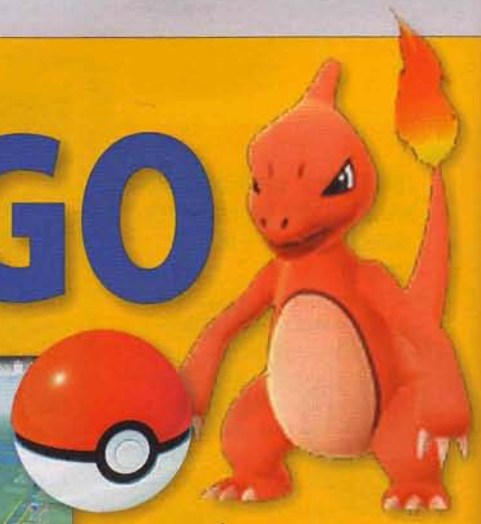
Super Flipper. Pierwsza próba przeniesienia idei pinballa w świat elektronicznej rozrywki.



Video Pinball z 1978. Nadal prymitywne okrutnie, ale tu chociaż są flippery...

The Spirit of '76 – pierwszy w pełni współczesny pinball elektroniczny.

Pokémon GO – poradnik



Grał i przekopał się przez fora: **Krigore**

To niby prosta gra i każdy wie, że by złapać Pokémona, trzeba rzucić Pokéballem. Okazuje się jednak, że gra ma więcej niuansów niż stworków w Pokédeksie.

Zanim zaczniesz

Gdyby ktoś jeszcze nie grał lub chciał zacząć od nowa, to przygodę można rozpocząć z Pikachu. Na samym początku na ekranie pojawiają się trzy Pokémony startery (Charmander, Squirtle i Bulbasaur), z których łapiemy jednego. Jeśli chcecie żółtego stworka, wystarczy je zignorować i konsekwentnie od nich odchodzić, nie chwytając żadnego. W końcu pojawi się Pikachu.

Dla początkujących

Kręgi, które widać podczas łapania stworków, to informacja na temat stopnia trudności i minigra zarazem. Kolory wewnętrznego oznaczają szanse powodzenia: zielony znaczy, że danego Pokémona złapać łatwo, żółty i pomarańczowy – średnio, czerwony zaś mówi nam, że stworek jest trudny do złapania. Jak sobie ułatwić robotę? **Przede wszystkim należy rzucić Pokémonowi owoc Razz Berry, użyć najsilniejszego Pokéballa i wypuścić go w momencie, gdy wewnętrzny okrąg jest możliwie najmniejszy** – z tym że bonus będzie się liczył tylko, jeśli uda ci się potem trafić do wnętrza tego okręgu. Wiem, trudne – ale nie dość, że zwiększa szanse na pochwycenie, to jeszcze daje premię do XP.

o o o

Premia do złapania wynikająca z użycia Razz Berry jest aktywna tylko podczas jednej próby złapania. Jeśli Pokémon wyrwał się wam z Pokéballa, trzeba mu dać kolejną malinę.

o o o

Jajka, które wypadają z Pokéstopów, dostępne są w drugiej zakładce, obok waszych Pokémonów. Dzielą się na trzy kategorie według liczby kilometrów, które trzeba przejść po umieszczeniu ich w inkubatorze, by wykluł się z nich Pokémon – 2, 5 i 10 km. Te ostatnie są najrzadsze i wykluwają się z nich najciekawsze stworzenia. Obok znajdziecie tabelę ze wszystkimi gatunkami Pokémonów, które da się uzyskać z danego jajka. Ogółem w plecaku możecie mieć 9 jajek. Nie da się ich wyrzucić – każde, które dostaniecie, trzeba „wychodzić", by zwolnić miejsce na następne. By telefon zliczał kolejne kilometry, jego ekran musi być aktywny, a wy musicie poruszać się tempem spacerowym. Przyczym działanie tylko zwykłe chodzenie, ale także pływanie statkiem, jeżdżenie wózkiem czy wolne pedałowanie na rowerze (autobusy i tramwaje zlicza częściowo – gdy np. pojazd podjeżdża do przystanku lub rusza z niego). Podobnie jak przyczepienie telefonu do grzbietu zwierzaka. Ba, niektórzy umieszczają smartfony na gramofonie czy autonomicznym odkurzaczu, ale to już cheatowanie (podobnie ma się sprawa z oszukiwaniem GPS-u), za które potencjalnie można dostać bana, więc sam sobie odpowiedz na pytanie, czy chcesz ryzykować. Aha, wraz z każdym wyklutym Pokémonem dostaniecie kilkanaście właściwych mu cukierków, więc jest to bardzo opłacalne!

o o o

Pokémony tego samego gatunku i stopnia ewolucji różnią się od siebie parametrami. Zwracamy uwagę przede wszystkim na siłę ciosu podstawowego, który jest najczęściej używany, oraz na to, ile Pokémon ma życia. Waga i wzrost Pokémona najczęściej przekładają się na liczbę CP i HP – im cięższy, tym więcej punktów życia będzie miał i mocniej bił.

o o o

Pokéstopy to miejsca, gdzie możecie zdobyć przedmioty (Pokéballe, potiony, revive'y, Razz Berry, a także jajka). Za każde zakręcenie dyskiem wpada też 50 XP (100 XP, jeśli wypadnie więcej niż 6 przedmiotów). Doświadczenie dostajemy nawet wówczas, gdy plecak

jest zapchany po brzegi i nie wyciągniemy żadnych przedmiotów. Cooldown na Pokéstopie to 5 minut.

o o o

Brakuje wam miejsca w plecaku? Śmiało możecie spalić sporą część revive'ów – używa się ich najrzadziej. Jeśli zalegają wam stare miksturki lecznicze, to lepiej poświęcić trochę czasu na trening Pokémonów, a potem zużyć je na ich leczenie. Dzięki temu macie szansę zdobyć całkiem sporo doświadczenia.

o o o

Pokéballe zużywamy w miarę wzrostu poziomu trudności – im trudniejszy i rzadszy Pokémon, tym z cenniejszych przedmiotów korzystamy. Ale z drugiej strony – nie ma sensu nadmiernie oszczędzać, szczególnie w miastach stosunkowo łatwo o graty.

o o o

Złote monety do wykorzystania w sklepie dostajemy za kontrolowanie gymów. Za każdy otrzymujemy 10 monet i 500 pyłu, z tym że gra nagradza tylko pierwsze dziesięć. Maksymalnie da się więc zgarnąć 100 monet i 5000 pyłu, choć gymów można oczywiście kontrolować więcej niż 10. Nagrodę odbieramy w sklepie, klikając na tarczę po prawej stronie u góry – najlepiej zrobić zaraz po przejęciu możliwie największej liczby gymów, w innym przypadku ktoś może wam je po prostu odbić. Nagrodę da się zgarnąć co 21 godzin – licznik zaczyna biec od momentu ostatniej wypłaty.

o o o

Gym to miejsce, gdzie możemy walczyć z innymi trenerami. Pierwszy zajmujący pozostawia tam Pokémona,

Jajko	Pokémony	Nagroda za wylęg
2 km	Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Caterpie, Weedle, Pidgey, Rattata, Spearow, Pikachu, Clefairy, Jigglypuff, Zubat, Geodude, Magikarp	200 XP
5 km	Ekans, Sandshrew, Nidoran♀, Nidoran♂, Vulpix, Oddish, Paras, Venonat, Diglett, Meowth, Psyduck, Mankey, Growlithe, Poliwag, Abra, Machop, Bellsprout, Tentacool, Ponyta, Slowpoke, Magnemite, Farfetch'd, Doduo, Seel, Grimer, Shellder, Gastly, Drowzee, Krabby, Voltorb, Exeggcute, Cubone, Lickitung, Koffing, Rhyhorn, Tangela, Kangaskhan, Horsea, Goldeen, Staryu, Mr. Mime, Tauros, Porygon	500 XP
10 km	Onix, Hitmonchan, Chansey, Hitmonlee, Scyther, Jynx, Electabuzz, Magmar, Pinsir, Lapras, Eevee, Omanyte, Kabuto, Aerodactyl, Snorlax, Dratini	1000 XP

zaklepując miejsce dla swojej frakcji. Jego koledzy mogą dostawić własne stworki – poziom gyma to równocześnie maksymalna liczba Pokémonów, którą ten gym mieści. Poziom można zwiększać, trenując z zaprzyjaźnionymi Pokémonami, za co dostaje się doświadczenie – opłaca się więc to robić. Z kolei z wrogimi można jedynie walczyć, już zupełnie na serio. Walczymy ze wszystkimi Pokémonami w danym gymie, dopóki jego prestiż nie spadnie do zera – co czasami oznacza nawet kilka walk.

o o o

Tracker Pokémonów jest dość łatwy do ogarnięcia – **wystarczy zapamiętać, że im mniej łapek, tym Pokémon jest bliżej, oraz że stwory, które są najbliżej, pokazują się u góry po lewej stronie okna śledzącego pobliskie stworzenia**. Jeśli wraz z waszymi krokami Pokémon przesuwa się na kolejne pozycje w prawo, a potem w dół okna, oznacza to, że odchodzicie od niego i by go złapać, trzeba iść w drugą stronę.

o o o

Opłaca się utrzymywać porządek wśród posiadanych Pokémonów. Raz, że nie skończy się wam miejsce na nowe stworki, dwa – za każdego odesłanego do Profesora Pokémona (opcja „Transfer" na samym dole karty Pokémona) dostaniecie odpowiadający mu cukierek.

Dla zaawansowanych

Najwydajniejszy sposób na farmienie doświadczenia? Gromadzimy jak najwięcej Pokémonów do ewolucji wraz z zapasem cukierków, odpalamy Lucky Egg, czyli premię do zdobywanego doświadczenia x2, a następnie ewoluujemy do upadłego. W 30 minut można przeprowadzić 60 ewolucji – każda zajmuje ok. 30 sekund. Najbardziej opłacalne do tego manewru są: Pidgey, Weedle i Caterpie – w ich przypadku, by przeprowadzić ewolucję, wystarczy tylko 12 cukierków, przez co najszybciej można zgromadzić odpowiedni zapas. Ogółem trzeba mieć 60 stworków i 660 cukierków (wynikające z mnożenia 720 minus 60, bo za każdą ewolucję dostaje się 1 cukierek). W ten sposób można zgarnąć ok. 60 tys. XP, co odpowiada awansowi o 2-4 levele w zależności od tego, na którym akurat jesteście.

o o o

Nie opłaca się dopakowywać Pokémonów przed ewolucją – lepiej zachować sobie proszek na później. Są dwie główne przyczyny. Po pierwsze: póki levelujecie, ewolucja szczególnie tych rzadszych Pokémonów jest marnowaniem cukierków, bo po drodze złapiecie równie mocne bez wydawania żadnych słodyczy. Jeśli już, to podczas levelowania opłaca się maksymalnie dopakowywać jednego wybranego – będzie wam robił za tanka podczas walk w gymach (no, chyba że opanujecie technikę uników – szczegóły poniżej). Reszty używamy według stanu posiadania. Po drugie: bardziej rozwinięte formy nie dziedziczą (choć oczywiście mogą) po wcześniejszych dużej wagi, wzrostu czy nawet rodzajów oraz siły ataków – nie ma więc sensu rozwijać wcześniejszych form z myślą o ich dalszym rozwijaniu po ewolucji.

o o o

Pokémonów na ostatnim stopniu ewolucji, których waga i wzrost są opisane jako XS, czyli Extra Small, nie warto rozwijać – zawsze będą na straconej pozycji względem im podobnych. I odwrotnie – te, których parametry wpadają w kategorie XL, są najlepsze.

o o o

Unik to sposób, dzięki któremu można pokonać nawet o wiele silniejszych wrogów. Są trudne z dwóch powodów: często gra reaguje na polecenia z opóźnieniem, co pewnie należałoby zrzucić na kwestię wydajności telefonu lub serwerów gry, drugim powodem jest fakt, że walka z unikami jest dłuższa i wymaga więcej uwagi. Zasada jest jednak prosta: wrogi atak jest sygnalizowany rozbłyskiem na ekranie – wówczas przeciągamy palcem w lewo lub w prawo. Jeśli trochę potrenujecie i nie nastąpią jakieś niefajne okoliczności typu przycięcie telefonu, to będziecie w stanie rozklepywać nawet bardzo silne wrogie gymy.

o o o

Statystycznie najbardziej opłacalną kategorią ofensywną Pokémonów są Pokémony typu Ground. Ich ataki są superskuteczne („Super Effective") względem niemal połowy przeciwników, których spotkają na swej drodze. Typ, który statystycznie będzie najrzadziej niezbyt skutecznym („Not Very Effective") wobec wroga, to z kolei Dragon.

o o o

Inaczej sprawa się ma, **jeśli chodzi o obronę. Tutaj statystycznie rządzą Pokémony stalowe** – niemal 93% innych Pokémonów będzie wobec nich umiarkowanie skuteczna („Not Very Effective"). Z kolei duchy, czyli Pokémony z kategorii Ghost, wyróżniają się tym, że mało który wrogi Pokémon może je atakować z dużą skutecznością („Super Effective") – to ledwie 2% Pokémonów, czyli w praktyce mocniej obrywają jedynie od innych duchów (Pokémonów typu Dark jak dotąd nie ma). Szczegóły znajdziecie w tabeli obok.

o o o

Eevee to bardzo ciekawy Pokémon, który może ewoluować aż w trzy formy. Wygląda na to, że da się wpłynąć na to, którą formę przybierze po ewolucji. W anime było trzech braci, którzy mieli różne formy tego Pokémona. Wystarczy ponoć zmienić imię Eevee na odpowiednie imię jednego z braci, by uzyskać po ewolucji formę, którą ten szkolił. I tak: by dostać wodnego Vaporeona, zmieniamy imię na Rainer, by mieć ognistego Flaregona, podajemy Pyro, a elektryczny Jolteon pojawi się, gdy wpiszemy imię Sparky. Fani gry twierdzą, że metoda działa, ale tylko jeden raz na jednym koncie. Niektórzy z kolei uważają, że to, w jakiego Pokémona zamieni się Eevee, zależy od tego, jaki atak specjalny ma Eevee, którego chcemy zmienić. Jeśli jest to Body Slam, otrzymamy Jolteona, jeśli Swift – Vaporeona, a Dig to zwiastun, że otrzymamy Flareona. Tę drugą metodę potraktowałbym jednak jako niepewną.

o o o

Jeśli wrzucicie w sąsiadujące ze sobą Pokéstopy Lure Module tak, by obszar ich działania pokrył się choć częściowo, ich wydajność znacząco wzrośnie i będą przyciągać stworki o wiele częściej. Również Incense ma ukryty trik: normalnie zwabia Pokémona co 5 minut, ale jeśli odejdziecie od miejsca spawnu na co najmniej 200 metrów, to Pokémon pojawi się już po minucie. W praktyce najlepsze rezultaty uzyskacie... biegając. Najlepiej dookoła Pokéstopów z modułami Lure. ;) |CDA|

Typ twojego Pokémona	Typy Pokémonów, których ataki będą „Super Effective" wobec twojego Pokémona	Typy Pokémonów, wobec których ataki twojego Pokémona będą „Super Effective"
Bug	Fire, Flying, Rock	Grass, Psychic, Dark
Dark	Fight, Bug, Fairy	Psychic, Ghost
Dragon	Ice, Dragon, Fairy	Dragon
Electric	Ground	Water, Flying
Fairy	Electric, Ice, Rock	Grass, Fight, Bug
Fight	Flying, Psychic, Fairy	Normal, Ice, Rock, Dark, Steel
Fire	Water, Ground, Rock	Grass, Ice, Bug, Steel
Flying	Electric, Ice, Rock	Grass, Fight, Bug
Ghost	Ghost, Dark	Psychic, Ghost
Grass	Fire, Ice, Poison, Flying, Bug	Water, Ground, Rock
Ground	Water, Grass, Ice	Fire, Electric, Poison, Rock, Steel
Ice	Fire, Fight, Rock, Steel	Grass, Ground, Flying, Dragon
Normal	Fight	———
Poison	Ground, Psychic	Grass, Fairy
Psychic	Bug, Ghost, Dark	Fight, Poison
Rock	Water, Grass, Fight, Ground, Steel	Fire, Ice, Flying, Bug
Steel	Fire, Fight, Ground	Ice, Rock, Fairy
Water	Electric, Grass	Fire, Ground, Rock

GPS 3.0

Patrzy w komórkę i w niebo: **Krigore**

Kiedyś każdy turysta taszczył ze sobą złożoną w kostkę mapę i kompas. Dziś bierze ze sobą smartfona, który nie tylko pokaże dokładną pozycję, ale także poprowadzi za rączkę do celu. Już wkrótce GPS będzie jeszcze lepszy.

Satelity GPS to jedna z tych wojskowych technologii, które robią dobrze całemu światu. System jest utrzymywany i zarządzany przez Departament Obrony USA już od 38 lat. Oczywiście wojskowi mieli w tym inne cele, np. precyzyjne naprowadzanie bomb czy pocisków manewrujących. Jednak skutkiem ubocznym stworzenia tych śmiercionośnych rozwiązań przez Amerykanów jest nawigacja cywilna.

Jak działa GPS?

Na amerykański system geolokalizacji składają się tak naprawdę trzy elementy: satelity, urządzenia nadzorcze oraz urządzenia użytkowników. Dla nas najważniejsze są te ostatnie: telefony, tablety, zegarki sportowe i nawigacje samochodowe, czyli wszystko to, co pozwala na szybkie i precyzyjne określenie pozycji, a potem – pokazanie jej na mapie. By tak się stało, sprzęt użytkownika musi głównie odebrać sygnał z satelitów. To fala radiowa o określonej częstotliwości, niestety – stosunkowo słaba i podatna na zakłócenia i odbicia, niezdolna też do przenikania przez grube ściany. Stąd problemy z działaniem w pobliżu wysokich budynków, a także w tunelach i zamkniętych pomieszczeniach.

Sygnał, który dociera z satelity do odbiornika, niesie ze sobą trzy kluczowe dla określenia pozycji informacje. Pierwsza to ID danego satelity, druga – znaczniki czasowe pozwalające określić odległość między urządzeniem odbierającym sygnał a tym satelitą, ostatnia zaś – informacje na temat położenia całej sieci satelitów GPS. Teoretycznie by ustalić pozycję, wystarczą trzy satelity w zasięgu, w praktyce konieczny jest czwarty, który pełni funkcję kontrolną. Jak więc określana jest pozycja? Urządzenie odbiorcy nic nie wysyła, a jedynie nasłuchuje wyżej wymienionych sygnałów. Jako że satelity znajdują się w różnej odległości od urządzenia, wysłany w tym samym momencie sygnał dociera do urządzenia użytkownika z różnymi opóźnieniami i na ich podstawie możliwe jest precyzyjne obliczenie odległości. W ten sposób telefon wyznacza swoją pozycję względem satelitów. No tak, ale co z pozycją urządzenia na Ziemi? By to zrobić, potrzebna jest informacja na temat rozłożenia satelitów względem naszej planety – a ta jest również transmitowana, więc nie pozostaje nic innego jak nałożyć ich pozycje na orbitach na model globu i w ten sposób zlokalizować punkt, gdzie znajduje się użytkownik na powierzchni Ziemi. Innymi słowy: **za każdym razem, gdy włączacie moduł GPS w telefonie, smartfon buduje sobie na potrzeby określenia pozycji matematyczny model rozłożenia wykorzystywanych akurat satelitów wokół Ziemi i wyznacza odległość telefonu od nich**, co automatycznie pokazuje, gdzie ten telefon jest. Proste, nie?

Kosmiczne remonty

Praktyka jednak pokazuje, że za prostą zasadą działania stoją piętrzące się problemy techniczne. Choćby natury relatywistycznej, o których możecie poczytać na stronie obok. Bardziej doskwierają jednak różnego rodzaju awarie i zwyczajne zużycie sprzętu. System GPS funkcjonuje już od 38 lat, a średni przewidywany przez konstruktorów czas życia satelity wchodzącego w jego skład to ok.

Nawigacja w budynkach

To, co było niemożliwe lub bardzo trudne przy użyciu satelitów, okazało się możliwe dzięki technologii tzw. beaconów. To urządzenia działające w technologii Bluetooth 4.0 LE, które – rozmieszczone w budynku – potrafią pomóc użytkownikowi określić jego pozycję w obrębie murów, a także poprowadzić go np. do wybranego sklepu w galerii handlowej. To dość

nowa i obiecująca technologia, w którą również zaangażowali się Polacy – dlatego do tematu wkrótce wrócimy.

zdj.: Picsel

GPS już wkrótce będzie szybszy i dokładniejszy.

Jak nie Amerykanie, to kto?

GPS jest amerykańską technologią wojskową i z automatu daje przewagę Amerykanom: jeśli ktoś zaufałby ich rozwiązaniu i podpadł Jankesom, ci mogą tak zmienić działanie systemu, że dla wroga (i przy okazji dla wszystkich cywilnych użytkowników) stanie się bezużyteczny. Z tego powodu na orbicie pojawiła się niezależna konkurencja. Największa to rosyjski GLONASS – tutaj proces umieszczania na orbicie 29 składających się na system satelitów zakończył się w lutym tego roku. Oprócz tego jest europejski Galileo, który choć częściowo już działa, ciągle powstaje i obecnie korzysta z 12 satelitów z 30 zaplanowanych, a także chiński BeiDou funkcjonujący obecnie na 20 z 35 (lub z 66 – zależnie od źródeł) docelowych satelitów. O nawigacji satelitarnej – choć już w bardziej regionalnym wydaniu – myślą również Francja, Japonia i Indie. Jeśli wierzyć publicznie dostępnym danym, to obecnie najdokładniejszy jest system europejski, który pozwala określać pozycję z dokładnością do 1 centymetra, tyle że stosuje do tego pasmo zaszyfrowane, nieosiągalne dla cywili. Trudno jednak uwierzyć, że podobnych możliwości nie mają inne systemy – tyle że o nich po prostu nie wiemy.

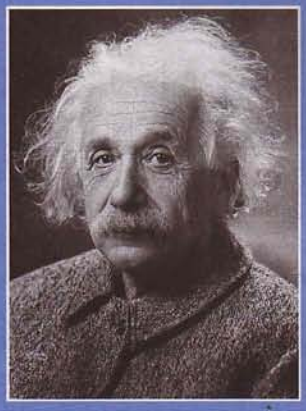
10 lat – co jakiś czas konieczna jest więc ich wymiana.

Do tej pory mieliśmy na niebie satelity z dwóch tzw. bloków – to jakby kolejne generacje urządzeń. Te z pierwszego już nie działają i pozostają nieaktywne na orbicie w postaci uśpionej lub zalegają na tzw. orbicie parkingowej jako kosmiczne śmieci. Tak samo zresztą wygląda sytuacja najstarszych, już nieużywanych urządzeń bloku drugiego. Najbardziej leciwy obecnie aktywny satelita GPS został wystrzelony w 1997 roku: działa niemal dwa razy tyle, ile zakładali konstruktorzy. Dlatego od ładnych paru lat trwają przymiarki do wypuszczenia w kosmos urządzeń bloku trzeciego. Według aktualnych planów pierwsze z nich mają trafić w przestrzeń na początku 2017 roku. Mimo że to przyszłość, część rozwiązań na okoliczność nadchodzących zmian wprowadzono już w urządzeniach bloku IIF, które od 2010 roku zaczęły pojawiać się na orbicie – zapewne po to, by zapewnić kompatybilność ze starszymi kuzynami. Teraz więc mamy satelity nadające na pięciu kanałach, dzięki czemu wzrosła swoboda w zarządzaniu sygnałem, a także dokładność i szybkość lokalizacji dla niektórych grup odbiorców – ratowników i piloci cywilni zyskali dostęp do dedykowanych im sygnałów wysokiej precyzji. Ale to dopiero początek.

Nowe idzie!

Dzięki nowym urządzeniom na orbicie silniejszy kanał dostaną wszyscy cywile – już teraz wiadomo, że będzie kompatybilny wstecznie. Poprawi się prędkość ustalania pozycji, spadnie podatność na zakłócenia – choć jeszcze nie wiadomo, czy akurat to ostatnie będzie dotyczyć cywilnych kanałów.

GPS, Einstein i czas



Będzie trochę fizyki, więc zaciśnijcie zęby, a jeśli jesteście ludźmi nauki – wybaczcie uproszczenia. Einstein swego czasu sformułował ogólną i szczególną teorię względności. Gdyby twórcy systemów GPS nie brali na nie poprawki, to dokładne określanie pozycji przez satelity byłoby niemożliwe. Ponieważ satelity znajdują się na wysokości blisko 20 000 km, działa na nie około 17-krotnie słabsza siła ciążenia niż na powierzchni naszej planety. Mniejsza grawitacja sprawia, że czas na pokładzie satelitów płynie trochę szybciej – ich zegary spieszą się zatem w stosunku do tych na Ziemi codziennie o około 45 mikrosekund. To jednak nie koniec, bo satelity pędzą po orbicie z prędkością ok. 14 000 km/h względem Ziemi, co z kolei redukuje wyżej wspomniane przyspieszenie ich zegara o 7 mikrosekund. Ostatecznie w efekcie obu tych zjawisk zegary na satelitach spieszą się o 38 mikrosekund dziennie. To tak naprawdę ogromna różnica i musi być „ręcznie" skorygowana przez operatora całego systemu. Już bowiem odchylenie o jedną milionową sekundy powodowałoby na powierzchni Ziemi błąd określania pozycji wynoszący 300 metrów, co w miejskim ruchu ulicznym mogłoby oznaczać katastrofę.

Pierwszy satelita GPS trzeciej generacji powinien pojawić się na orbicie na początku 2017 roku.

Przez to, że sygnał będzie łatwiejszy do wyodrębnienia przez urządzenia użytkownika, powinno się też poprawić działanie geolokalizacji w pomieszczeniach (ale tu GPS ma już o wiele lepszą konkurencję – patrz: ramka „Nawigacja w budynkach").

Najciekawsze zabawki dostanie jednak ponownie armia – każdy satelita bloku III będzie mógł dzięki antenie kierunkowej nadawać na określony obszar o promieniu kilkuset kilometrów nawet stokrotnie silniejszy od cywilnego sygnał, który będzie równocześnie zapewniał precyzję daleko większą od cywilnych urządzeń – szczegółami jednak amerykańska armia się nie dzieli. Dodatkowo ma się pojawić nowa funkcjonalność dla ratowników na już istniejącym, dedykowanym im kanale. Satelity bloku III będą mogły również współpracować z europejskim systemem Galileo.

Nasze stare urządzenia będą działać bez problemu, a czy nowe okażą się niezbędne, by wykorzystać wszystkie wprowadzone w trzecim bloku funkcje – do końca nie wiadomo. Nikt też nic nie mówi na temat żywotności baterii w komórkach, a wiadomo, że obliczenia związane z obsługą GPS-a potrafią ją odczuwalnie obciążyć. Wbrew temu, co może się wydawać, **to ciągle technologia wojskowa i nam, cywilom, dostają się ochłapy**. Ale mimo to – coraz smaczniejsze. Inna sprawa, że od razu wszystkich nowych funkcji nie otrzyma nikt: wymiana starych satelitów potrwa lata, trzeba więc nastawić się raczej na systematyczną poprawę kultury pracy, a nie nagły przeskok. **[CDA]**

Jestem smart!

Cieszy się: **Mac Abra**

Zacznę od tego, że jestem wielkim fanem zegarków mechanicznych. Bo obok obrączki i spinek do mankietów jest to jedyna biżuteria, jaką powinien nosić facet. Poza tym po prostu lubię takie zegarki, szczególnie te nieprzeładowane masą dodatkowych tarczek, bajerów i wodotrysków. Less is more! Bez zegarka na ręku mam wrażenie, że jestem niekompletnie ubrany.

Jak kupowałem smartwatche. Czyli chytry dwa razy traci. :)

Problem w tym, że – jak wszystko – zegarki też schodzą na psy. Przez ponad 15 lat miałem Seiko, na który wydałem pierwsze pieniądze, jakie zarobiłem w III RP „na swoim". Na dzisiejsze czasy to jakieś 300 zł, ale wtedy było to więcej niż przeciętna miesięczna pensja. Zegarek, traktowany jako przynoszący szczęście talizman, wiernie służył, ale się zużył. Więc kupiłem jego następcę – tej samej firmy i podobny model (starego już nie robili). Pochodził dwa lata, skończyła się gwarancja i zaczęły problemy. Gdy na naprawy wydałem w sumie więcej niż mnie kosztował w sklepie – rzekłem „basta!" i złorzecząc na azjatyckich brakorobów, zainwestowałem tym razem w dzieło szwajcarskich (zegar)mistrzów. Nie był to produkt jakiejś ekskluzywnej marki, ot taki zegarek dla średniozamożnych ludzi.

I ze szwajcarską precyzją po dwóch latach od momentu zakupu – i po utracie gwarancji – drań zaczął perfidnie nawalać. Wszelkie naprawy w autoryzowanym serwisie nie przynosiły większego efektu – no, poza dość bolesnym zmniejszaniem się stanu mego konta, bo panowie pewnie robociznę liczyli we frankach. A usterka i tak powracała – potrafił dwa tygodnie chodzić jak... szwajcarski zegarek, by potem w ciągu godziny spóźnić się o 15 minut. A potem znów dzień, tydzień albo i dwa idealnej pracy. Gdy zorientowałem się, że po każdym zerknięciu na jego tarczę i tak biorę komórkę i sprawdzam, czy naprawdę jest taka godzina, jak pokazuje, zrozumiałem, że pora na radykalny krok.

Nie mając żadnej gwarancji, że kolejny nabytek nie będzie robił podobnych numerów, a nie chcąc (i nie mogąc) zafundować sobie „ministerskiego" zegarka za 20-30 tys. zł, postanowiłem przestać być tym gościem siedzącym w kącie i mamlającym: „a za moich czasów to, panie dziejku, dopiero były zegarki!"(*). Niechaj sczezną zegarki mechaniczne, trzeba iść z postępem! Postanowiłem kupić smartwatcha. (Choć z tego, co widzę, sam fakt, że się nosi zegarek zamiast patrzeć na komórkę, sprawia, że jest się passé, démodé i w ogóle ramolem).

Ale rzeczą, której szczerze we współczesnym sprzęcie elektronicznym nienawidzę, jest konieczność jego częstego ładowania. Co znaczy „częste"? Podłączanie smartfona do kontaktu raz na 48 godzin uważam za minimum przyzwoitości, więc od razu skreśliłem wszystkie bajeranckie smartwatche, w których człowiek boi się podświetlić ekran na pięć sekund, bo od razu schodzi mu 20% akumulatora. Allor zasugerował mi zegarek z ekranem e-papierowym. Poszukałem w necie – są takowe, choć wybór nie powala. Oczywistym zdawał się jakiś Pebble – ale że bałem się w ciemno wywalić te 800-1200 zł (bo co będzie, jak mi toto nie przypadnie do gustu?), a używki nie chciałem, skusiłem się na SMA-Q E smartwatch. Szczególnie że akurat była promocja i zamiast 97 $ można było takowy kupić za 50. Poczytałem recenzje (chwalili), obejrzałem na YT rozmaite „anboksingi", poszukałem w necie (np. tu – www.smawatch.com/SMA-Q). Wyglądał obiecująco. Al się krzywił, że jest mało „smart", bo nie można na niego wgrać żadnego zewnętrznego softu itd., ale nie będzie mi tu redakcyjny gadżeciarz się wymądrzał. Zresztą chciałem mieć po prostu zegarek, a nie kolejny przenośny komputer. Kupiłem.

To nie był błąd. To był wielbłąd. Pominę dość tandetny „plastikowy" design, kojarzący się z zegarkami elektronicznymi z lat 80. XX wieku, bo to nawet obecnie tak „wintażowo" wygląda. Ale byłem w szoku, jak bardzo reklama mija się z rzeczywistością. (A to odkrycie...). Kolorowy wyświetlacz, tak ładny na reklamach, był wyprany z barw i ledwie czytelny w redakcyjnym półmroku. A po odchyleniu tarczy o 30-45 stopni nic już praktycznie nie dało się na niej dostrzec. Z wszystkich dostępnych – „aż" dziewięciu – „łoczfejsów" (z których większość nie ma nic wspólnego z tym, co jest pokazane we wspomnianej reklamie) z pewnym wysiłkiem dobrałem trzy. Nie żeby zaraz były ładne, ale chociaż nie były żenujące i nie sugerowały, że mam gust wychowanego na „Power Rangersach" 10-latka. Obiecywane „do 30 dni na jednym ładowaniu" należało – niezbyt nawet obciążając zegarek pracą – podzielić na pół (co jednak i tak dawało bardzo zadowalający mnie czas działania). Żeby nie było – uczciwie mierzył puls, zliczał kroki, monitorował sen, wibrował przy rozmaitych powiadomieniach, budził i alarmował jak trzeba, a nawet SMS-a można na nim poczytać. Tyle że poza czytaniem SMS-a (i pokazywaniem czasu) wszystko to ogarnia też moja opaska fitness Mi-Band, która do tego robi to lepiej (bo mogę sobie ustalić np. sekwencję wibracji, ich siłę, długość itd.), a kosztuje niecałe 20 $ i na jednym ładowaniu ciągnie 40-50 dni(**).

Po trzech dniach udawania, że „no ale w sumie jest OK", podwinąłem ogon i kupiłem sobie Pebble Steel (akurat trafiłem na promocyjną wyprzedaż za połowę ceny) i teraz jestem faktycznie zadowolony z nabytku. Ale przyznam się, że najbardziej z jego licznych smartfunkcji podoba mi się... możliwość „wyszukiwania telefonu", który regularnie zapodziewam w domu. (Żadna tam skleroza, po prostu jestem urodzonym bałaganiarzem). Teraz za jednym naciśnięciem guzika w zegarku smartfon włącza sygnał dźwiękowy, po którym go namierzam. Mała rzecz, a cieszy. Swoją drogą – kiedyś dostaliśmy komórki, żeby nie musieć (m.in.) patrzeć na zegarki, a teraz kupujemy zegarki, żeby nie musieć ciągle patrzeć na telefony. Dziwny jest ten świat. **|CDA|**

(*) Np. radziecki Poliot, zwany nie bez powodu „najszybszym zegarkiem świata". Podczas szkolnej wycieczki zaskoczyła nas straszliwa burza. (To uczucie, gdy idziesz szczytem góry porośniętej drzewami wśród seryjnie grzmocących piorunów, w strugach deszczu). Zegarek zgodnie z deklaracją producenta okazał się wodoszczelny – ale tylko w 50%. Cała woda, która dostała się do środka od góry, nie miała jak wylecieć dołem, przez co totalnie w jeden dzień przerdzewiał.

(**) Najnowsza wersja ma też pulsometr i pokazuje czas, a kosztuje 35 $ i wytrzymuje miesiąc na jednym ładowaniu. Opaski MiBand mogę szczerze wam polecić. Co? Nie, nie zapłacili mi za ich reklamę, a szkoda.

Po co nam E3?

Stawia na Niemcy: **gem**

To proste. Po nic. I nie chodzi o to, że w tym roku pojechali inni i w sumie nie czuję się źle, że zostałem w domu. Po tegorocznych targach myślę sobie, że nie straciłbym wiele, gdyby impreza w ogóle wyleciała z kalendarza.

Jak wygrać z E3? Nie pchać się w E3.

Ale jak to, zapytacie, przecież E3 to największe i najważniejsze wydarzenie w całym roku. Dla gracza są jak gwiazdka w czerwcu, powiecie. Nie da się przecież w żaden sposób oddać tego napięcia przed, euforii w trakcie i spełnienia po. To miejsce, w którym gwiazdy naszej branży potwierdzały swoją wielkość lub obnażały małość. To scena, na której po raz pierwszy prezentowały się setki hitów i zaczynały kolejne wojny konsolowo-konsolowe. Szacunek zatem należy się im przez wzgląd na pamięć o nich. Z drugiej strony może warto zastanowić się, czy nie cieszymy się nimi, bo taka tradycja i już. I czy w świecie współczesnej technologii taka formuła targów nie jest już po prostu przestarzała.

Zresztą – jakich targów? E3 to przecież wystawa! Nikt już się nie kłóci o miejsce na półkach sklepowych, bo w zeszłym roku cyfrowe przebiło fizyczne. Pudełka trzymają się zresztą tylko dlatego, że postęp wstrzymują konsole i polityka wydawnicza ich producentów, którzy w swoich sklepach online pozostają kompletnie niekonkurencyjni. Ponadto – warto pamiętać – to wciąż impreza zamknięta dla garstki „profesjonalistów", niezdolnych w gruncie rzeczy do zaznajomienia się z wszystkimi atrakcjami. E3 zatem sprowadza się do hurtowej prezentacji nowości metodą wzajemnego przekrzykiwania się wystawców. W tej formie **to autentyczny relikt sprzed dekady czy dwóch, gdy nie było łatwiejszego sposobu dotarcia z informacją do klientów jak zebrać ich przedstawicieli w jednym miejscu i pokazać im wszystko naraz.**

Problem dostrzegają zresztą sami wydawcy, którym nie pasuje taka rola w chórze i woleliby solo. Stąd tradycja konferencji jeszcze przed E3, organizowanych po to, by zdobyć media, zanim przechwycą je inni. Postępuje też wyścig, kto wyprzedzi kogo i kto zacznie pierwszy. W tym roku „zwycięzcą" okazało się Square Enix, które swoje niespodzianki ujawniło 8 czerwca, na pełny tydzień przed otwarciem „targów"! Jak tak dalej pójdzie, za parę lat konferencje z E3 odbywać się będą na miesiąc przed E3. Zresztą jest tak już teraz: coraz więcej firm organizuje imprezy zamknięte, na których na parę tygodni przed wystawą prezentuje, co też będzie na niej wystawiać, z zastrzeżeniem „nie publikować przed E3". Robią to, naturalnie, po to, by uniknąć tłoku i zapewnić sobie pełną uwagę mediów oraz nieco więcej miejsca na łamach.

E3 to także ogromne koszty ponoszone wyłącznie przez wydawców. Nic dziwnego, że część z nich próbuje uniknąć zrzutki. W tym roku zabrakło m.in. Activision – aż do 2014 jednego z „konferansjerów", który w tym roku zrezygnował z obecności na halach w ogóle i ograniczył się w sumie do spotkań biznesowych za zamkniętymi drzwiami. Równie bolesna wizerunkowo jest strata Electronic Arts, które nie tylko nie wykupiło przestrzeni wystawowej na E3, ale zorganizowało sobie własną imprezę towarzyszącą. Co ciekawe, w dwóch miejscach naraz – w Los Angeles, ale także w Londynie. Wyszli na tym na tyle dobrze, że można się zastanawiać, co by było, gdyby tak przenieśli swój EA Play na, załóżmy, koniec maja. Jak dla mnie mieliby całe media na własność przez przynajmniej tydzień.

Co zabawne, taki własny ekskluzywny klub dałoby się założyć taniej, niż płacąc za miejsce na E3. Przykładem BlizzCon (Blizzard unika E3, podobnie jak Rockstar, co też dowodzi słabości „targów") – którego koszty przynajmniej po części zwracają się z biletów. Choćby taka Bethesda już teraz ma swój QuakeCon. Wystarczy, że poszerzy nieco jego zakres i stworzy BethCon. Tak naprawdę zaś nie trzeba też wcale fizycznej obecności. **Tegoroczne konferencje, crème de la crème E3, obejrzałem z opóźnieniem 20 sekund wobec będącego na miejscu Maćka.** Ominęły mnie grywalne dema, ale z drugiej strony oszczędziłem sobie godzinnych kolejek do nich. Zresztą na to też jest sposób: Electronic Arts ma Origina, Ubi – Uplaya. Co im szkodzi udostępniać dema tym, którzy kupią e-bilet?

Zdaję sobie sprawę, że takie rozwiązanie służyłoby wyłącznie płacącym graczom, ale pod tym względem E3 nie służy graczowi wcale.

Świadomość konieczności zmiany formuły E3 mają zresztą nie tylko wydawcy, ale także organizatorzy. Po raz pierwszy od lat spadła liczba zarówno wystawców, jak i odwiedzających. Zainteresowanie ludu grającego ma być zwiększone przez otwarte biletowane E3 Live – które w tym roku wprawdzie okazało się organizacyjną katastrofą, ale być może w przyszłym uda się ogarnąć je lepiej. Inna rzecz, że wcale **nie jestem pewien, czy da się odświeżyć formułę tych „targów" tak, bym mógł znów docenić ich znaczenie dla graczy.** Funkcję E3 dla mas od paru lat pełni przecież Gamescom, który jest lepszy nie tylko dlatego, że jest otwarty (choć biletowany). Przewagę daje mu także to, że kalendarzowo bliższy jest sezonowi świątecznemu i da się często pokazać na nim gry gotowe nie tylko teoretycznie. Umarło E3, niech żyje Gamescom? |CDA|

NOWOŻYTNOŚĆ: 2004-2011

Złota era handheldów

PSP Go, czyli idealny sprzęt... bez UMD.

PSP-3000, ostatni „klasyczny" model PSP.

„I kiedy ja niby mam to wszystko przejść?", pyta: **spikain**

W historii konsol przenośnych bywało już dobrze – ale to, co wydarzyło się podczas siódmej generacji, przekroczyło najśmielsze oczekiwania producentów i graczy. Kiedyś będziemy opowiadać wnuczkom o czasach, w których na handheldach grali wszyscy.

DS był dla handheldów Nintendo przełomem nie tylko ze względu na odejście od linii Game Boy. Choć wyglądem nawiązywał do GB Advance SP, pod zwyczajnym ekranem pojawił się drugi, dotykowy, który – zważywszy na to, jakie gry zdobyły na konsoli największą popularność – okazał się strzałem w dziesiątkę. O ostatecznym wyniku sprzedażowym wie każdy, kto widział listy najpopularniejszych konsol w historii. Porozmawiajmy więc o tym, co na niego wpłynęło.

Przebić sufit

Na sukces DS-a złożyło się kilka czynników, ale żeby zrozumieć ten najważniejszy, trzeba spojrzeć na dane sprzedażowe handheldów z poprzednich generacji. Pierwsze Game Boye, Game Gear i Lynx sprzedały się w łącznej liczbie około 135 milionów egzemplarzy. Jeżeli dorzucilibyśmy do tego resztę piątej generacji, liczba ta byłaby o kilka milionów wyższa. Game Boy Advance i ferajna, w tym N-Gage od Nokii, znalazły łącznie jakieś 85 milionów nabywców. Może z 90, jeżeli wliczyć w to cały plankton pokroju GP32. Generacja ta była znacznie krótsza, to prawda, ale zaryzykuję stwierdzenie, że należy to uznać za skutek, a nie przyczynę. Co miało zrobić Nintendo, widząc, że sprzedaż Game Boya Advance spada (bo najwyraźniej wszyscy zainteresowani kupili już swój egzemplarz), a konkurencja dzieli się na tych, którzy już się poddali, i tych, którzy poddadzą się wkrótce?

Prace nad kolejnymi konsolami w firmach takich jak Nintendo, Sony czy Microsoft trwają nieustannie. Na kilka lat po premierze Game Boya Advance można więc było pokazać światu następnego handhelda. Był tylko jeden szkopuł: multimilionowy biznes na ogół nie polega na dostarczaniu kolejnych produktów stałym klientom. Potrzebuje ekspansji. Ten „trzon" zbytnio się nie rozrastał, co najlepiej pokazywały wyniki Advance'a. Żeby firma mogła się rozwijać, trzeba było podjąć radykalne kroki i stworzyć coś nowego – coś atrakcyjnego zarówno dla tych, którzy i tak kupiliby handhelda Nintendo, jak i tych, którzy dotąd nigdy by na niego nie spojrzeli.

Wyłowić klienta

Potencjalni nowi klienci dzielili się na dwa obozy. W pierwszym znaleźć można było mniej lub bardziej hardkorowych graczy, którzy nie wyobrażali sobie grania w „dwuwymiarowe popierdółki" i oczekiwali epickich doznań w coraz lepszej oprawie graficznej. Krótko mówiąc: ci, którzy do tej pory grywali wyłącznie na platformach stacjonarnych. Drugi obóz – ten, który, jak wiemy, wybrało Nintendo – to błękitny ocean.

Red ocean, główna strategia większości producentów konsol, polega na zajmowaniu zagospodarowanego rynku, czyli – mówiąc po polsku – dostarczaniu produktów klientom, którzy kupili już podobny produkt w przeszłości. Albo po prostu znajdują się w grupie demograficznej, do której został on dostosowany. Przykładowo: PlayStation 4 to konsola dla graczy. Większość jej użytkowników miała wcześniej jakąś konsolę lub grała na pececie. Blue ocean natomiast polega na czymś zupełnie przeciwnym. Nintendo, tworząc DS-a i planując, jakie gry pojawią się nań w ciągu pierwszych lat od premiery, zaryzykowało i **niejako stworzyło nowy rynek: otworzyło się na ludzi, którzy nigdy wcześniej w nic nie grali**.

Dwa tysiące gier

Pojawił się Dr. Kawashima's Brain Training, czyli gra pozwalająca ćwiczyć nasz mózg i oceniać jego wiek (z profilami, codziennym zestawem ćwiczeń w formie minigierek i tak dalej), Nintendogs (współczesne tamagotchi z uroczymi pieskami), na handheldy trafiło też Animal Crossing czy seria Cooking Mama. Wszystkie powyższe tytuły sprzedały się w kilku, kilkunastu lub kilkudziesięciu milionach egzemplarzy.

Oczywiście na DS-ie można też znaleźć bardzo dużo gier dla stałych fanów Nintendo (New Super Mario Bros., Mario Kart DS, trzy różne Zeldy(*)), a także hardkorowców (mnóstwo jRPG-ów, erpegów taktycznych, kilka Castlevanii czy nawet strzelanki, jak Metroid Prime Hunters). Do tego luka pomiędzy wszystkimi trzema rodzajami graczy wypełniona została uniwersalnymi tytułami typu Professor Layton, Ace Attorney czy kilkoma odsłonami Pokémonów. Najważniejsze z biznesowego punktu widzenia było jednak to, że **zadowalając stałych odbiorców, udało się przy okazji przyciągnąć nowych** – w Japonii, Stanach i większości Europy na ulicach można było spotkać siedmioletnie dziewczynki i siedemdziesięciolatków z DS-ami w dłoniach. W takie rzeczy jak Cooking Mama (pozdrawiam teściową!) czy Brain Training grać mógł każdy, a wysoka jakość wynikająca z wieloletniego doświadczenia Nintendo w tworzeniu gier sprawiła, że każdy chciał.

Nie bez znaczenia była też cena urządzenia – oczywiście zgodna z ideologią Nintendo, według której lepiej zrobić konsolę tanią niż mocną. Jedyną drogą fanaberią – może poza Wi-Fi – był w DS-ie drugi ekran. Sprzętowo handheld nie powalał i co prawda mógł pozwolić sobie na gry 3D, ale, no, fajerwerków raczej nie było.

Nowa, nieznana siła

Skorzystało z tego Sony, które już w 2003 roku zapowiedziało, że pracuje nad przenośnym PlayStation. Premiera miała miejsce tuż po wydaniu DS-a – tym łatwiej było więc porównać moc obu urządzeń. Z jednej strony mieliśmy trochę gier 2D i Super Mario 64 DS (wyglądające trochę lepiej niż na Nintendo 64), z drugiej – Armored Core: Formula Front, Dynasty Warriors czy Wipeout Pure – tytuły, które na małym ekranie (ale oczywiście większym niż w DS-ie) pozwalały naprawdę poczuć się, jakbyśmy grali na przenośnym PS2.

W tę stronę poszło więc Sony i wielu twórców gier, którzy wydawali swoje tytuły na PSP – zamiast skupić się na „mniejszych doświadczeniach", takich, które pasują do handheldów i z handheldami od lat się kojarzą, zaczęli tworzyć lub wręcz portować „duże" produkcje. Dlatego kiedy spojrzymy na najlepiej sprzedające się gry z PSP, znajdziemy tam praktycznie same trójwymiarówki – GTA, Monster Hunter, Daxter, Ratchet & Clank, God of War i tak dalej.

Żywot Game Boya Advance był krótki, ale owocny.

Pierwszy DS wyglądał jak dziwaczna ewolucja GBA SP.

Zbuduj mnie od nowa

Podobnie jak niemal każdy dobrze przyjęty handheld w historii, DS i PSP doczekały się kolejnych modeli w wielu(**) różnych wersjach kolorystycznych. Klockowaty DS, który wyglądał, jakby GBA SP wyrosły skrzydła, zastąpiony został w 2006 roku przez DS Lite. Nowa konsolka była płaska, przyjemna w dotyku (matowe wnętrze), miała niecolepszą baterię (nawet do 19 godzin na jednym ładowaniu) i różne poziomy podświetlenia. Ponad dwa lata później, pod koniec 2008, wydane zostało DSi (a potem większe DSi XL). Tutaj już zmieniło się więcej – DS dostał prawdziwy system operacyjny z aplikacjami. Niektóre odpalić mogliśmy tuż po zakupie – szczególnie ciepło wspominam Flipnote Studio, czyli apkę do animacji poklatkowej. Na DSi dało się również słuchać muzyki i robić zdjęcia (kamery z przodu i z tyłu). Ponadto przeglądarka internetowa (stworzona przez Opera Software), którą wcześniej można było dokupić w pudełku, teraz wgrana była na stałe. I nadal działała beznadziejnie.

Co istotne, na DSi dostępny był też DSi Shop – sklep internetowy, w którym można było kupować dodatkowe gry i aplikacje. Było wśród nich mnóstwo świetnych tytułów, a część osiągalna jest w tej chwili na 3DS-ie. Kilka miesięcy wcześniej iPhone'y otrzymały App Store – czas pomiędzy premierą obu usług był zbyt krótki, żeby można było nazwać DSi Shop odpowiedzią na ruch Apple'a, ale japońska firma zaczynała już powoli czuć na karku cydrowy oddech Steve'a Jobsa.

Smartfony miały jednak być problemem Nintendo dopiero w kolejnej generacji – teraz największym konkurentem było Sony, które również co jakiś czas odmładzało swoje konsolki. PSP-1000, pierwszy model, był co prawda znacznie mocniejszy od DS-a, miał system operacyjny i pozwalał nawet na oglądanie filmów (pamiętajmy, że 10 lat temu byliśmy mniej wyczuleni na brak HD). PSP-2000 dostało jednak więcej pamięci, było cieńsze i lżejsze (stąd nazwa w Europie – Slim & Lite), miało jaśniejszy ekran... Skype'a. Otrzymało też niestety gorszą baterię i było nieco mniej wytrzymałe – podobnie jak jego następca, PSP-3000, w którym znalazły się jeszcze lepszy ekran i wbudowany mikrofon.

Lepiej i gorzej

Przez cały żywot PSP borykało się z problemem piractwa. O ile w przypadku DS-a Nintendo było w stanie podjąć, powiedzmy, jakąś walkę (nowe gry = konieczność kupienia nowego pirackiego kartridża), o tyle Sony było przez większość czasu bezsilne. Piraci szybko wrzucali do internetu kolejną, zmodyfikowaną wersję oprogramowania. PSP miało możliwość odpalania wersji cyfrowych gier dostępnych w pudełkach (DS-y nie), więc gracz, który chciał sobie „zaoszczędzić", mógł po prostu wrzucać na konsolę obrazy płytek UMD.

Dlatego **na wiadomość o tym, że Sony zamierza wydać PSP Go, internet jednogłośnie prychnął śmiechem**. To była wiadomość: „wiemy, że piracicie na potęgę – więc chociaż kupcie do tego nową wersję konsoli". Kolejny model nie miał czytnika płyt i oficjalnie miał być przeznaczony do wersji cyfrowych – był nawet wyposażony w 16 GB pamięci. Oprócz tego miał „slider" znany m.in. z telefonów Sony – przed rozłożeniem widać tylko ekran, spod ekranu „wyjeżdżają" przyciski. I to jakie! O PSP Go powiedziano w historii wiele złego, ale trzeba przyznać, że nigdy wcześniej (i, niestety, nigdy później – sorry, Vita) handheld Sony nie miał tak wygodnych guzików – zwłaszcza tych podstawowych po prawej. Żadnego chybotania się na boki – niski profil i przyjemne kliknięcie. Aż się chce tego używać(***). No i mieści się w kieszeni.

W październiku 2011 roku wydane zostało PSP-E1000. Teoretycznie powinienem tutaj pytać „dla kogo to?", skoro dwa miesiące później miała się ukazać Vita, ale sam kupiłem ten model. Miał być przede wszystkim tani jak barszcz, bo wyrzucono z niego możliwość połączenia się z internetem i jeden głośnik (naprawdę – tylko mono, w 2011 roku!). E1000 jest też po prostu gorzej zbudowany, co niestety czuć. Jest lekki i trochę strach go upuścić, bo plastik – choć miły w dotyku, znacznie milszy niż w poprzednich modelach – nie sprawia wrażenia wytrzymałego.

Dobre czasy

Zarówno Nintendo, jak i Sony zdołały przekonać do swoich handheldów ludzi, którzy nigdy nie spojrzeliby na Game Boya. Sony przyciągnęło graczy stacjonarnych obietnicą Wielkich Doświadczeń (którą co prawda spełniono, ale i tak najfajniejsze gry na tę platformę to produkcje typowo przenośne!) i zdołało sprzedać swojego handhelda w imponującej liczbie 83 milionów egzemplarzy – to coś, co nie udało się wcześniej nikomu oprócz Nintendo.

DS natomiast znajduje się w tej chwili na drugim miejscu najchętniej kupowanych konsol w historii – 154 miliony, tuż pod PS2 (157 milionów). Taki wynik nie byłby możliwy, gdyby wśród klientów nie pojawiły się osoby kilku- i kilkudziesięcioletnie. I kto wie – być może wpłynęłoby to pozytywnie na przyszłą sprzedaż gier konsolowych, gdyby nie pewna platforma, która wyrosła w 2007 roku i na przełomie tej i kolejnej generacji zdobyła popularność, o jakiej jakikolwiek handheld mógłby tylko pomarzyć. |CDA|

(*) Już widzę, jak ktoś protestuje, że tylko dwie, więc na wszelki wypadek przypominam o Four Swords Anniversary!

(**) DS w różnych formach ma ok. 140 wariantów kolorystycznych, PSP zaś ponad 50, co i tak jest imponującym wynikiem.

(***) Nie musicie mi ufać, bo ja po prostu jestem zakochany w tym sprzęcie – najlepiej obmacajcie go u jakiegoś znajomego. Albo kupcie sobie – zwłaszcza jeśli macie jakieś inne PSP. Po przerobieniu obu konsol można zrzucać ISO z UMD na kompa, a następnie wgrywać na Go. Wygodnie i może nawet legalnie, chociaż lepiej mnie nie cytujcie.

Drugi plan

Pandora

Wyobraźcie sobie DS-a, któremu wywalono dolny ekran i zastąpiono wszystkimi przyciskami standardowej konsoli oraz pełną klawiaturą QWERTY. Do środka natomiast wrzucono przyzwoite bebechy i Linuksa. Pandora nie jest więc typową konsolą, na którą powstają dedykowane gry. To komputer, na którym odpalać można emulatory i gry działające na Linuksie. Powstaje też jego następca – Pyra. Mocniejszy, z 3G i ekranem dotykowym. Urodziny mam w lutym.

GP2X Wiz

Następca GP32 i GP2X. Działał na Linuksie. Nadawał się głównie do emulatorów i gier freeware (np. we Flashu), ale powstało na niego też kilka dedykowanych tytułów, o których pewnie już nigdy w życiu nie usłyszymy. Prezydent Korei Południowej Lee Myung-bak powiedział kiedyś, że „Korea musi zrobić coś jak Nintendo DS", więc po premierze GP2X Wiz konsolka nazywana była prześmiewczo „Myungtendo MG". Game Park miał w zwyczaju wydawać konsole zdecydowanie zbyt często, więc już rok później ukazało się...

GP2X Caanoo

Łabędzi śpiew firmy – konsolka, która nie miała konkurować z DS-em i PSP jako maszyna do dedykowanych gier, tylko stanowić otwarty system, na który tworzyć i portować może każdy. Dlatego choć nie sprzedała się zbyt dobrze (a Game Park Holdings przestało istnieć), zapewne wykształciło niejednego młodego programistę. Można to chyba uznać za sukces?

Gizmondo

Konsola, o której powiedzieć można wiele (np. że reklamował ją Jenson Button – ten z Formuły 1), nawet sporo o jej grach (wydano tylko 14, ale anulowano kilka razy więcej – między innymi Raymana, Blood Bowla, Age of Empires, Tomb Raidera czy Worms World Party). Niestety, wszystko, co mógłbym napisać o tej platformie, blednie przy fakcie, że człowiek za nią odpowiedzialny (Stefan Eriksson) rozbił Ferrari i przyznał się do współpracy ze szwedzką mafią, za co trafił do więzienia na dwa lata. Tak.

Krajobraz po bitwie

Szablę uchwycił: **Papkin**

Czerwiec 2011, moment debiutu Google Plusa. Mark Zuckerberg zapala neon z napisem „LOCKDOWN" i wysyła do współpracowników maila, w którym poleca wszystkim zebrać się w jednym miejscu. Następnie zamyka ich w firmie. Facebook idzie na wojnę i nie zamierza brać jeńców.

– ***Zuck*** *przyjął to jak zagrożenie życia porównywalne z sowieckim rozmieszczeniem broni atomowej na Kubie w 1962* – wspomina Antonio García Martínez, były pracownik giganta z Menlo Park i uczestnik tamtych wydarzeń. Następnie wyjaśnia, dlaczego były chlebodawca nie napotykał na opór, gdy radośnie gwałcił kodeksy pracy.

Nie będziesz miał Bogów

Jesteś dwudziestokilkulatkiem, który większą część życia spędził, klepiąc linijki kodu. Od rówieśników różni cię stan konta, na które rokrocznie wpływa 500 000 dolarów. To smycz, z jakiej trudno się urwać. Wcale zresztą niejedyna. Pracujesz na kampusie, w jakim znajduje się masa kawiarni, sklepów oraz innych rozrywek i w jakim z łatwością możesz przepędzić kilkanaście godzin na dobę. Dzień, w którym założyłeś konto na Facebooku, jest w firmie obchodzony z większą pompą niż twoje urodziny, gros interakcji rozgrywa się w wewnętrznej sieci. Dla Martíneza i jemu podobnych obecność w korporacji Zuckerberga była czymś więcej niż pracą. Ci szaleni, przepłacani gówniarze autentycznie pragnęli, by każdy mężczyzna, kobieta i dziecko rozpoczynali dzień od odpowiedzi na pytanie „o czym teraz myślisz?", a kończyli, lajkując memy publikowane na tablicach krewnych i znajomych.

I właśnie ci ludzie, inżynierowie, projektanci, koderzy i menadżerowie ds. społeczności, zgromadzili się pod koniec czerwca 2011 pod rozpalonym neonem, by wysłuchać przemowy Zuckerberga. Ta była lakoniczna, fejsbukowy primus inter pares zasygnalizował, co (jego zdaniem) konkurent

zdj.: Picsel (2)

Mark Zuckerberg nie chciał niczego zostawiać przypadkowi.

robi lepiej, i polecił zadumać się nad ewentualnymi zmianami. – *Jeden z moich ulubionych rzymskich oratorów zwykł kończyć każdą przemowę zdaniem „Carthago delenda est"(*). Z jakichś względów właśnie o tym myślę..."* – zakończył, a zgromadzeni nerwowo zachichotali. Nikomu jednak nie było do śmiechu.

Nowy demiurg na dzielni

Choć cztery lata po debiucie Google Plus jest raczej obiektem kpin, w 2011 zagrożenie z jego strony było jak najbardziej realne. Pamiętajmy, że mówimy o firmie, która ma dostęp do najpopularniejszej wyszukiwarki świata (Google), najpopularniejszego serwisu z filmami na świecie (YouTube), najpopularniejszej przeglądarki na świecie (Chrome) i najpopularniejszego klienta mailowego na świecie (Gmail). Serwis społecznościowy, który korzysta z tych olbrzymich baz użytkowników i przypomina im o możliwości rejestracji właściwie na każdym kroku, z marszu staje się wielkim graczem.

Nie zapominajmy też, że Google podporządkowało projektowi niemal wszystkie ze swoich dywizji, przekierowując ku pracom osoby odpowiedzialne dotychczas za usługi Google Voice czy Google Reader. Stojący u steru molocha Larry Page i Sergey Brin zapragnęli, by każdy z ich zasobów strategicznych pracował na sukces nowej marki i bądź stał się jej częścią, bądź nakłaniał do założenia profilu. Jak zgrabnie ujął to pierwszy z dżentelmenów: – *To droga, jaką kroczymy – pojedynczy, zjednoczony, piękny produkt obejmujący wszystko. Jeśli tego nie rozumiesz, prawdopodobnie powinieneś pracować gdzie indziej.*

Dodajmy do tego, że Google zintegrowało Plusa ze skryptem wyszukiwarki (treści, jakie udostępnialiśmy na portalu, zaczęły rzutować na wyniki wyszukiwań. I nie mam wcale na myśli wyłącznie fotografii i postów, ale również rozmowy prywatne!). W dodatku – w przeciwieństwie do konkurencji – nowy pretendent do tronu nie straszył reklamami, a pod kilkoma względami przewyższał Facebooka. Raz, że był lepiej przystosowany do platform mobilnych, dwa, że (dzięki usłudze Circles) mogliśmy zarządzać, które treści udostępniamy którym znajomym, trzy, że w serwis wbudowano Hangouts, aplikację do darmowych rozmów telefonicznych/wideo z nawet 10 osobami naraz. Reakcja Zuckerberga nie dziwi. Mówiąc obrazowo: **jeśli Facebook był w 2011 Cesarstwem Rzymskim, przybycie Google Plusa potraktowano jak najazd hord Attyli**.

Godzina zero

Piątkowy wieczór. Spod siedziby Google'a mieszczącej się w kalifornijskim Mountain View odjeżdża ostatni samochód. Natomiast na parkingu przy Menlo Park wciąż karnie stoją rzędy wehikułów. Pracownicy jednego z działów opracowują plakat z hasłem „Carthago Delenda Est" i wizerunkiem rzymskiego legionisty. Wzór błyskawicznie rozprzestrzenia się po kampusie. Przez cały weekend w firmie trwają intensywne prace, stąd do niektórych z pracowników zjeżdżają się rodziny. W geście solidarności na stanowiskach pozostają nawet ci, którzy nijak w tej przedziwnej „burzy mózgów" nie mogą uczestniczyć. Szczególny posłuch mają natomiast ludzie pokroju Paula Adamsa, jednego z architektów konkurencyjnej usługi „podkupionych" przez Zuckerberga zawczasu.

Sam Zuck założył sobie zresztą u przeciwnika konto. W ciągu tygodnia zgromadził 35 tys. followersów, o 11 tys. więcej niż... Larry Page, współzałożyciel Google'a! A choć na swoim profilu nie komentował, jak czuje się u konkurencji, to efekty pospolitego ruszenia streścił podczas streamu na Facebooku raptem kilka dni po debiucie Plusa. Szef wszystkich szefów zapowiedział wówczas nowy system rozmów grupowych (czat znacznie uproszczono, a sama aplikacja stała się czytelniejsza), debiut mobilnego Messengera, zwiększenie rozdzielczości publikowanych w serwisie zdjęć oraz wprowadzenie zintegrowanych ze Skype'em wideokonwersacji. Słowem: Facebook błyskawicznie zdał sobie sprawę z rozwiązań, jakie konkurencja realizuje lepiej. Dodajmy, że większość z ww. uderzeń udało się wyprowadzić na niespełna pół roku od debiutu Google Plusa!

Przyszłość, która nadejdzie

W 2012 wojna między gigantami wchodzi w kolejny etap. Na specjalnej konferencji prasowej Google obwieszcza wielki sukces: w raptem rok serwis przyciągnął 400 milionów zarejestrowanych użytkowników, z czego 1/4 wciąż jest aktywna. W siedzibie Facebooka gorączka. Ale temperaturę udaje się szybko zbić. Jak wspomina Martínez: – *Początkowo te liczby przyjęto z powagą, w końcu nie jest czymś absurdalnym myśleć, że Google mogłoby pozyskać użytkowników szybko. Ale po chwili nawet paranoicy pokroju pracowników Facebooka, nie wspominając o ludziach ze świata zewnętrznego, zdali sobie sprawę, że Google nagina numerki, by zaimponować światu i zawstydzić Facebooka.*

Walka przeniosła się na bardzo symboliczny poziom. Vic Gundotra, wiceprezes Google'a i człowiek, który wsparł Plusa całą swoją energią i autorytetem, radośnie dworował sobie podczas konferencji prasowych, w ogóle unikając używania słowa „Facebook". Zatrzymajmy się zresztą przez chwilę, bo to właśnie temu panu zawdzięczamy strategię, jaką w walce o rząd dusz zastosował kalifornijski gigant. Słowem: totalną integrację serwisów i usług. Chcesz skomentować film na YouTubie? Nie ma problemu, kolego, zainstaluj Google+. Chcesz założyć konto na Gmailu? OK, w gratisie dostaniesz Google+.

I takich kont powstało, rzeczywiście, mnóstwo. Ileżby jednak Gundotra i jego kumple nie nawinęli dziennikarzom makaronu na uszy, ileżby nie prężyli piersi, prezentując w PowerPoincie kolorowe wykresy, ileżby nie wypluwali buńczucznych deklaracji o przewyższeniu konkurencji... statystyka nijak nie ujęła podstawowego problemu Google+. Ludzi, którzy danym serwisem społecznościowym oddychają, którzy otwierają go w pracy czy podczas przejażdżki tramwajem i którzy zasypiają dopiero wtedy, gdy sprawdzą posty znajomych. **Rok po premierze Plus nie stał się dla swoich użytkowników narkotykiem, jakim był Facebook.** Być może zresztą dlatego, że bardzo usilnie starano się wepchnąć nam go do gardeł.

Epilog

Ostatni rozdział tej opowieści już się rozegrał. Gundotra pożegnał się z Google'em w kwietniu 2014. Po cichutku wygaszono też kilka z google-plusowych zespołów (odpowiedzialnych – chociażby – za Hangouts czy apkę Photos), które oddelegowano do prac nad Androidem. Rok po odejściu kolegi współautor porażki Plusa, Bradley Horowitz, symbolicznie wywiesił białą flagę, określając usługę mianem „zagmatwanej" i obwieszczając, że firma nie będzie dłużej wymagać założenia konta na Google+, by móc korzystać z pozostałych usług Google'a: – *Chcemy formalnie pozbyć się wrażenia, że członkostwo w Google+ jest wymagane do czegokolwiek w Google'u... poza członkostwem w Google+, rzecz jasna.*

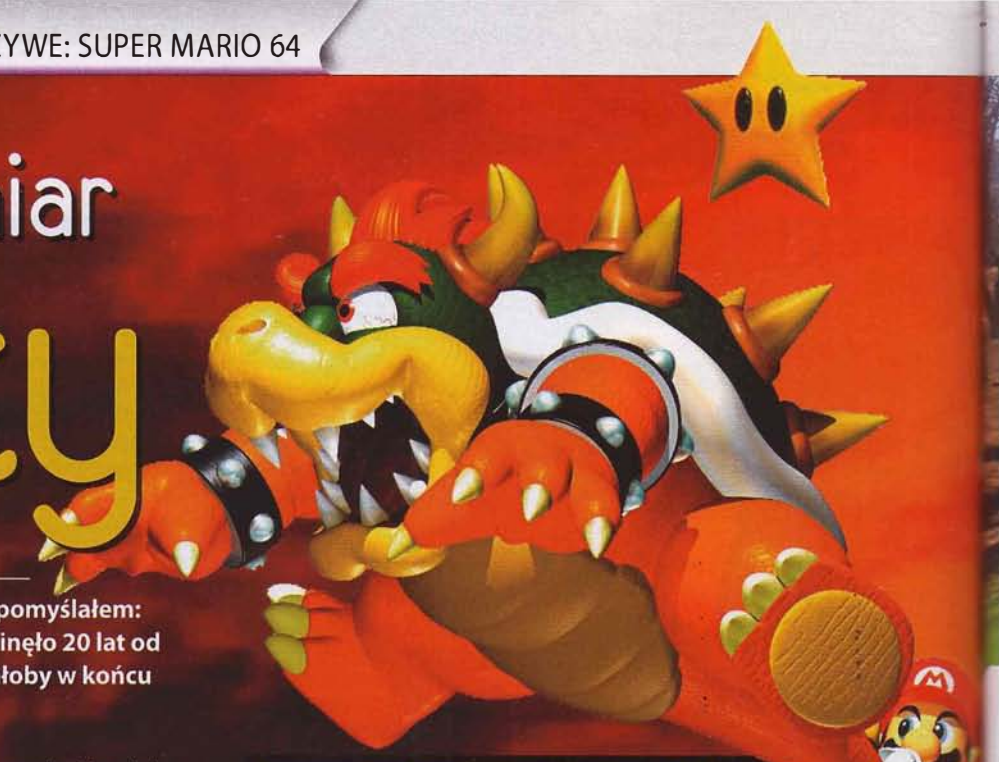
Może i słusznie, bo – jak wykazuje raport Stone Temple Consulting – **mniej niż 1% totalnej liczby użytkowników Google'a korzysta dziś z Plusa**. Tymczasem Facebook w sierpniu zeszłego roku przekroczył miliard zalogowanych (!) użytkowników w ciągu jednego dnia. W przeciągu miesiąca z portalu Zuckerberga korzysta 1,65 mld ludzi. Osiem razy więcej, niż przyciąga jego niedoszły konkurent.

A choć Mark odetchnął z ulgą, neon zgasł, a plakaty z rzymskim wojownikiem już dawno zmył deszcz, to nie Facebook zniszczył Kartaginę. Mimo że błyskawicznie się do tej bitwy przygotował, ta upadła bez zewnętrznych ingerencji. Kto jednak wie, czy przegrupowawszy siły, Google+ nie uderzy ponownie. Nieśmiało przypomnę, że wojen punickich mieliśmy w historii aż trzy. **[CDA]**

Facebook podszedł do debiutu Google Plusa tak, jak Rzymianie do hord Attyli.

(*) „(A ponadto uważam, że) Kartaginę należy zniszczyć". Chodzi o Katona, rzymskiego polityka, który zapisał się w historii jako zaciekły wróg Kartaginy i który wieńczył w ten sposób każdą przemowę w Senacie. Uważał bowiem, że miasto zbyt szybko podniosło się po II wojnie punickiej i może w przyszłości stanowić zagrożenie dla Rzymian.

Trzeci wymiar cegły



It's-a me: **spikain**

Kiedy po raz pierwszy grałem w Dark Souls, pomyślałem: „łał, to działa jak Super Mario 64". Właśnie minęło 20 lat od premiery klasyka od Nintendo, więc wypadałoby w końcu wyjaśnić, skąd taka refleksja.

Choć to Super Mario Bros. nazywane jest przez developerów „Biblią designu", a gracze często wymieniają je wśród najlepszych gier w historii, niewątpliwie największym arcydziełem Shigeru Miyamoto była produkcja, która ukazała się nieco ponad dziesięć lat później. Nintendo zrobiło przy Super Mario 64 to, czego przez lata nie udało się doszlifować choćby w serii The Legend of Zelda: wzięło schemat, który sprawdził się w dwóch wymiarach i z powodzeniem przeniosło go w świat 3D.

Lethal Lava Land

Może i dobrze wspominamy pierwsze trójwymiarowe gry, ale powrót do nich najczęściej wiąże się z przykrym rozczarowaniem. Ani nie wyglądają tak dobrze, jak je zapamiętaliśmy (zwłaszcza szkaradztwa z PSX-a i ich rozdygotane woksele), ani nie gra się w nie wygodnie (próbowaliście odpalić ostatnio Croc: Legend of the Gobbos? Brrr!). Taki wstęp w tekście o Super Mario 64 sugeruje, że z pierwszą „prawdziwą" grą 3D od Nintendo było inaczej. I faktycznie, nie jestem mistrzem budowania klimatu: **tytuł ten okazał się dziełem ponadczasowym, do którego podejść można choćby i dzisiaj**, w przeciwieństwie do znacznej większości gier 3D tamtych czasów – również tych, które próbowały pójść w jego ślady.

Mało tego – śmiem twierdzić, że Super Mario 64 do dziś znajduje się na samym szczycie podium trójwymiarowych platformówek i nie zapowiada się, by którakolwiek nadchodząca gra miała przejąć tron. Z przeróżnych powodów kolejne odsłony serii (Super Mario Sunshine, Super Mario Galaxy 1 i 2, Super Mario 3D Land, Super Mario 3D World), choć każda z nich to wspaniała gra, nie mają podskoku do nieskazitelnego gameplayu części pierwszej.

Tick Tock Clock

Super Mario 64 chwalić można za wiele rzeczy – świetny hub (spokojny level, z którego przechodzimy do kolejnych światów, wskakując do obrazów), muzykę (bit.ly/293EJnw), kanciastą, ale wciąż niebrzydką grafikę (wygląda lepiej niż niejedna współczesna gra w Unity) czy podejście do projektowania poziomów. Dla mnie jednak najbardziej imponujące zawsze było sterowanie.

Przy pomocy trzech przycisków (+ analog) możemy wykonać skok, wyższy skok, skok podwójny, skok potrójny, skok długi, wślizg, skok obrócony do tyłu, skok zawracający, „ground pound", kucnięcie, skradanie się, uderzenie, uderzenie z kopnięciem, kopnięcie z wyskoku, skok z chwytem oraz skłon przechodzący w kopnięcie z obrotu. A to tylko podstawowe ruchy, które wykorzystać wolno niemal wszędzie. W zależności od tego, jakie elementy otoczenia mamy do dyspozycji, możemy też ślizgać się, odbijać od ścian (według przejrzystych reguł, które bardzo łatwo „wyczuć"), wspinać i tak dalej. Najlepsze jest jednak to, z jaką płynnością i gracją da się łączyć poszczególne ruchy.

Stąd porównanie do Dark Souls – minimum animacji, bezpośrednie przełożenie działań gracza na ruch postaci. Osobę, która wie, co robi w Super Mario 64, ogląda się z przyjemnością, bo to jedna z niewielu platformówek 3D, w których można co do milimetra wymierzyć każdą swoją akcję.

Jolly Roger Bay

Jest właściwie tylko jedna rzecz, z którą współczesny gracz będzie się musiał pogodzić – sterowanie kamerą. Kontroler od Nintendo 64 miał wyłącznie jednego analoga, za wybór kąta kamery odpowiedzialne zaś były cztery przyciski oznaczone literką C. Te w dzisiejszych padach emulowane są przez prawego analoga, ale i tak nie działa to oczywiście tak, jak spodziewalibyśmy się po jakiejkolwiek grze 3D – nie ma mowy o płynnych obrotach, są tylko z góry ustalone punkty, z których możemy patrzeć na Mario i otaczający go świat. Górny i dolny guzik C przybliżają nas i oddalają, lewy i prawy zaś pozwalają przełączać pomiędzy punktami dookoła Mariusza. Brzmi kiepsko? Faktycznie, dzisiaj potrzeba kilku chwil, by „przestawić się" i obracać kąt widzenia w sposób naturalny. Rzadko zwraca się jednak uwagę na to, że takie zachowanie kamery pasuje do Super Mario 64 znacznie lepiej niż to, do którego przyzwyczaiły nas późniejsze gry 3D.

SM64 jest grą trójwymiarową, to prawda, ale wciąż opartą na określonych blokach i tym, jak możemy wchodzić z nimi w interakcję. Patrząc na konkretny element otoczenia, wiemy, co jesteśmy w stanie zrobić – wskoczyć na niego, odbić się od jego ściany, złapać się krawędzi, przejść po gzymsie i tak dalej. Świat Super Mario 64 ma bardzo niewiele nieregularnych kształtów, które kazałyby się nam zastanawiać: „czy ja tam doskoczę?" albo „czy ja się tu zmieszczę?". Po kilku godzinach gry nie widzimy już platform, gór, płotków i mostów – widzimy Matriksa, a w głowie mamy określone schematy poruszania się pomiędzy linijkami kodu. Z góry określone ujęcia kamery są tutaj idealne – przed kliknięciem raz w prawo wiemy dokładnie, z którego miejsca zaraz obserwować będziemy Mario, co pozwala nam automatycznie wykonać następną czynność. Fakt ten do granic absurdu wykorzystują speedrunnerzy – jest to jedna z najchętniej „żyłowanych" gier (spójrzcie: bit.ly/292VbRl) między innymi dzięki temu, z jaką precyzją da się odtwarzać konkretne schematy ruchów. Przy płynnej kamerze byłoby to niemożliwe.

Dlatego nalegam, by rok święty święcić i dwudziestolecie Super Mario 64 obejść z należytą czcią – ogrywając całość na dowolnej wybranej przez siebie platformie (patrz: ramka). Wielki szacun dla każdego, kto jeszcze w tym roku zbierze wszystkie 120 gwiazdek. |CDA|

Na czym grać?

Emulatory fanowskie (PC, Raspberry Pi i tak dalej) działają różnie (zwłaszcza w kwestii stałych fps-ów), więc ich nie polecam – najlepiej kupić Super Mario 64 na Wii lub Wii U (ale w trybie Wii, bo wersja z eShopu z jakiegoś powodu ma dziwny input lag). Nie bierzcie tylko Super Mario 64 DS, bo bez analoga gra się tragicznie. Hardkorowcy mogą sobie też kupić N64, ale niech uważają na pady z wyrobionymi analogami.

Maluj trawę na zielono

Wraca do waniliowych: **gem**

Akurat kiedy wreszcie pogodziłem się z myślą, że konsole nigdy nie będą tak uniwersalne jak pecety, PS4 i XBO wytoczyły najcięższe działa – mody. W dodatku w grze, która wciąż obchodzi bardzo wielu graczy i na PC modyfikowana jest na zabój – Falloucie 4. Jest dobrze?

I tak, i nie. Tak, bo w końcu, po wielu latach rządów absolutnych, Sony i Microsoft zgodziły się posłuchać głosu ludu i podzielić władzą. I choć wciąż nie jest to prawdziwa demokracja, w której każdy gracz z dostępem do narzędzi developerskich może obdarować innych swą wizją i dziełem, to jednak modami w końcu da się cieszyć także poza PC. W dodatku, z uwagi na wymóg certyfikacji treści, na konsolach trudniej w nich o malware. To jednak, jak się zdaje, jedyne pozytywne aspekty sytuacji, bo cała reszta jak na razie do modów na konsolach nie zachęca.

Nowość totalna?

Narzekanie wypada zacząć jednak od przypomnienia, że mody nie są totalną nowością na konsolach. Debiutowały na nich w 2007 roku w Unreal Tournamencie III na PS3 i w ograniczonej formie na X360. Dzięki nim gra wzbogaciła się o nowe tryby, broń, postacie i choć w ogólnym rozrachunku wypadły średnio, to jednak złożyć można to na karb nikłej popularności samej gry. W przypadku Fallouta 4 o brak zainteresowania tytułem nie trzeba się obawiać. Ponadto modów na PC są przecież tysiące i większość ich twórców nie widzi przeciwskazań, by przenieść je na konsole.

W teorii, bo **w praktyce różowo wcale nie jest**. Przede wszystkim dlatego, że jak na razie rewolucja ma miejsce wyłącznie na XBO, na PS4 zaś odbędzie się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Powody nie są do końca jasne, ale ponoć twórcy modów mają problemy tak z Sony, jak i z PlayStation Network. Być może też część winy ponosi Bethesda, która wciąż testuje obiecany patch 1.6, który rozwiązać ma ostatecznie kwestię braku kompatybilności. Czy tak będzie, nie sposób zgadnąć, bo ten ma się pojawić najwcześniej pod koniec lipca.

Nawet 1.6 jednak nie będzie w stanie magicznie zwiększyć mocy obliczeniowej konsol, niezbędnej, by uruchomić graficzne „polepszacze". Przez to spora ich część nie ma wogóle szansy pojawić się na PS4 i XBO, te zaś, które są w stanie pokonać ograniczenia, wyglądają gorzej niż na PC i poważnie wpływają na płynność gry. Co mi choćby z Wiosny we Wspólnocie, za sprawą której spalone słońcem pustkowia pokrywa gęsta zielona trawa, albo możliwości stawiania wielopiętrowych domów w stylu kolonialnym (Snap'n'Build), jeśli ich uruchomienie odbywa się kosztem komfortu grania i prostemu rozglądaniu się po świecie zaczyna towarzyszyć screen tearing?

Trudno ocenić, czy zalety przeważają nad wadami.

Systemy zamknięte

Sporą przeszkodą dla twórców okazuje się także hermetyczność konsol, które ze względów bezpieczeństwa nie pozwalają autorom korzystać z zewnętrznych bibliotek ani falloutowego Script Extendera, umożliwiającego dopisywanie kodu do gry i tworzenie rzeczy, o których nie pomyślała Bethesda. Twórców zniechęcają z drugiej strony także fani ich dzieł, którzy nie chcą przyjąć do wiadomości obecnych ograniczeń i atakują ich publicznie, zarzucając lenistwo lub brak zdolności. Albo, co gorsza, uploadują na XBO mody stworzone na PC bez wiedzy i zgody ich faktycznych twórców.

Kolejne sito, w którym zostaje spora część propozycji, stanowi wspomniana już raz **konieczność certyfikacji modów**. Moderacją (inni mówią – cenzurowaniem) treści zajmuje się w tym przypadku Bethesda. Jej zadaniem jest nie dopuścić do publikacji modyfikacji naruszających prawa autorskie osób trzecich, jak również, co dość zaskakujące w kontekście gry z PEGI 18, ukazujących nagość w dowolnej jej postaci. Złośliwi mówią, że to wystarcza, by z marszu odrzucić 95% zgłaszanych modów, w praktyce jednak – z uwagi na uznaniowość procesu – trudno stwierdzić, jakie faktyczne względy kierują moderatorami.

I wreszcie końcówka łańcuszka – mieszane odczucia samych graczy. Mnie do modów na konsolach (ściślej – konsoli) zniechęciły dwie kwestie. Po pierwsze, techniczne problemy z serwisem Bethesda.net, który nie jest tak stabilny, jak powinien być. I po drugie – włączenie modów blokuje osiągnięcia w grze, co z jednej strony ma sens, bo spora część modyfikacji to po prostu cheaty, ale z drugiej strony dla wielu graczy okazuje się wymogiem nie do przyjęcia. Na szczęście gra nie tylko lojalnie ostrzega o tym przy uruchomieniu, ale także samodzielnie wykonuje kopię ostatniego „czystego" save'a i jest do czego wrócić.

Testy na przyszłość

Koniec końców mo je **bo jez pierwszymi modami na XBO okazały się jeszcze mniej przyjemne, niż zakładałem w najgorszym scenariuszu**. Ich instalacja oznaczała konieczność pójścia na ustępstwa, których nie rekompensowały nowe treści. Bardzo szybko więc i z dużą ulgą powróciłem do wersji oryginalnej, przekonany ostatecznie, że mody na obecnych konsolach to tylko test przed szerszym wykorzystaniem ich w następnej generacji. **|CDA|**

Najlepsze i najpopularniejsze

Fallout 4 Unofficial Patch

Kolejne dzieło twórców Unofficial Skyrim Patch, które jak tamten usprawnia grę na setki, jeśli nie tysiące sposobów, naprawiając dialogi, questy, skrypty, umiejscowienie obiektów itp.

Full Dialogue Interface

Remedium na jedno z osobliwszych zamiarów twórczych Bethesdy, które każe zgadywać, co kryje się pod hasłem „sarkazm" w menu wyborów. Innymi słowy dialogi w ludzkiej postaci.

Spring in the Commonwealth lub ReGrowth

Wiosna dla tych wszystkich, których męczy rachityczna roślinność Wspólnoty. W pierwszym przypadku dodaje wiosenną trawę, w drugim – przerzuca nas bez mała w tropiki.

Scrap Everything

Genialna modyfikacja umożliwiająca rozebranie na części dosłownie wszystkiego – włącznie z Sanctuary. Uwolnione miejsce i zasoby pozwolą naturalnie postawić nowe, lepsze Sanctuary.

Pocket Vehicles

Nie doczekaliśmy się UFO w GTA V, możemy jednak porozbijać się nim po Wspólnocie. Dla tych zaś, którzy nie wierzą w kosmitów, polecamy jeżdżące samochody! Pamiętacie Fallouta 2?

Institute Portal Gun

Działa jak, zgadnijcie, portal gun z, zgadnijcie, Portala, tworząc w praktyce punkty szybkiej podróży. Możliwości, jakie daje – zwykle ucieczki, ale także eksploracji – trudno przecenić.

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

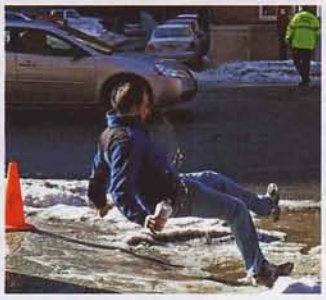
MYŚL MIESIĄCA

Politycy to ludzie, którzy za nasze pieniądze kradną nasze pieniądze.

Nietypowe kontuzje...

...bo będące efektem własnych działań osób kontuzjowanych

- Solidnie uderzyłam się w twarz grzbietem dłoni, zakładając stanik.
- Potknąłem się i upadłem na potańcówce w gimnazjum. Uciekłem do łazienki, żeby spokojnie skonać ze wstydu i dopiero tam zauważyłem, że całe kolano mam rozwalone. Wezwano pomoc, strażacy wynieśli mnie przez cały parkiet.
- Naciągnąłem mięśnie szyi podczas ziewania.
- Rozciąłem sobie głowę, uderzając nią o zawieszoną na ścianie apteczkę.
- Stanąłem na kartonie i wpadłem w metalowe półki. Rozdarłem sobie ramię i straciłem kawałek chrząstki w uchu.
- Musiano chirurgicznie usunąć mi z ucha ziarnko popcornu. Nie pytajcie.
- Ktoś rzucił we mnie marchewką koktajlową, a ja uchyliłem się tak gwałtownie, że naciągnąłem sobie mięsień w karku.
- Otwierając pistacje paznokciami, wbiłem sobie skorupkę pod paznokieć.
- 7-letni ja chciał się dowiedzieć, co się stanie, jeśli włoży palec w wentylator. Krew była WSZĘDZIE.
- Przez parę lat pracowałem jako szef kuchni. Skaleczyłem się dosłownie każdym rodzajem jedzenia, jakie istnieje. Łącznie z rybą. I lodami. Nie jestem z tego dumny.
- Złamałem palec, dłubiąc w nosie.
- Wyskoczył mi dysk, kiedy pozwoliłem sobie na puszczenie siarczystego bąka. Kiedy opowiedziałem o tym lekarzowi, musiał wyjść z gabinetu, żeby się pośmiać.
- Wyrwałam sobie kiedyś spory kłąb włosów, gdy robiłam skłony w tył i stanęłam na nie.
- Zrobiłam sobie ogromną (60 cm) malinkę na plecach, wydając dźwięk pierdzenia przez pocieranie nimi o dno wanny.
- Krzysiek uważał, że nie potrafię jednym ciosem karate przebić się przez deskę. Miał rację.



- Bawiłem się z kotem w chowanego i nurkując do łazienki, przywaliłem czołem w kant szafki. Zafundowałem sobie bliznę w stylu Harry'ego Pottera.
- Biegłem po mokrym chodniku. Próbowałem przeskoczyć nad hydrantem. Poślizgnąłem się na krawężniku, bo był pomalowany. Całą swoją masą wylądowałem kroczem na czubku hydrantu.
- Wybiłem sobie rzepkę, grając na Wii. Kręgle to poważna sprawa.
- Jeździłem na rolkach (jakieś 20 lat temu), więc ostatnio uznałem, że nadal to potrafię. Uch, nie do końca.

Życiowe historie

- Mając cztery latka, byłem wielkim pasjonatem skakania po wszelakich kanapach, fotelach itp. Pewnego razu, gdy rodzice zostawili mnie u cioci, to jak tylko przekroczyłem próg mieszkania, rzuciłem się w kierunku narożnika i zacząłem skakać jak głupi. Ówczesny mąż ciotki prosił, bym przestał. Po wielu prośbach i błaganiach zagroził mi następującymi słowami: „Jak zaraz nie zejdziesz, to zdejmę pas, a wiesz, co wtedy się stanie". Będąc małym brzdącem niemyślącym za bardzo o tym, co mówi, rzekłem mu: „Tak, spodnie ci spadną".

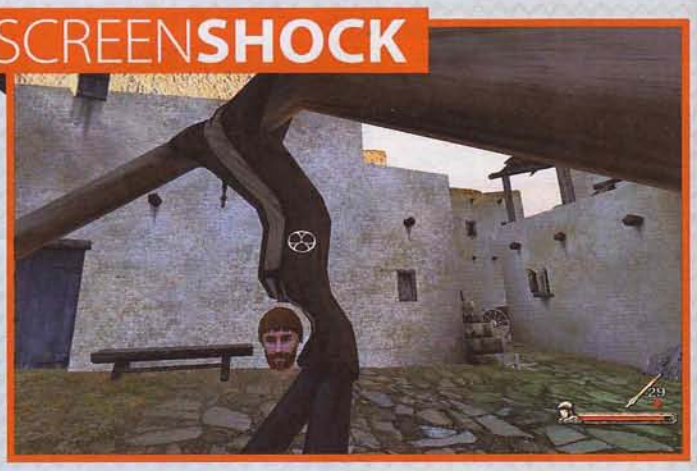
- Moimi sąsiadami jest młoda rodzina, dotychczas mieli tylko syna, a niedawno urodziły im się jeszcze bliźniaki (dwóch chłopaków). Ten 11-latek, Maciek, był ostatnio u nas pograć na konsoli z moim młodszym bratem. Akurat przyszła do mnie koleżanka i gdy dowiedziała się o tych bliźniakach, zapytała, czy to są bliźniaki jednojajowe. Maciek bez zastanowienia odpowiedział: „Nie, mają normalnie po dwa jajka!".

- Mieliśmy węża. Dla każdego węża myszjest największym przysmakiem, więc nasz średnio co dwa tygodnie taką myszkę dostawał. Zazwyczaj kupował ją tata, ale pewnego pięknego piątku ten obowiązek padł na mnie. Idę twardo do zoologicznego i mówię do kasjerki, że poproszę myszkę dla małego węża. Pani odpowiada, że myszek nie ma, ale są we wtorki. A ja z pełną powagą zapytałam miłej pani, czym są te „wewtorki" i czy będą wężowi smakować. Jej mina była boska.

- Będąc ostatnio w toalecie w Złotych Tarasach, robiąc siku, zaczęłam śpiewać „Love me harder". Po chwili ktoś z kabiny obok zaczął śpiewać ze mną.

- Historia z czasów, kiedy miałem lat trzy, a w telewizji puszczali reklamę „kremu na skorygowanie zmarszczek". Pewnego dnia moja mama weszła do swojej sypialni i zastała tam mnie. Z opuszczonymi majtkami i jakąś tubką w ręku.
– Co ty robisz? Co to jest? – zapytała zdziwiona.
– Klem na skolygowanie zmalscek – odpowiedziałem.
– A gdzie ty masz zmarszczki?!
– Na siusiaku...
Mama miała niezły ubaw, podczas gdy ja nie miałem pojęcia, z czego się śmieje. Moje myślenie było proste. Są zmarszczki, jest krem – to korygujemy. Sytuacja jest dość chętnie wypominana mi przez rodziców, szczególnie kiedy jestem w gronie znajomych.

SCREENSHOCK



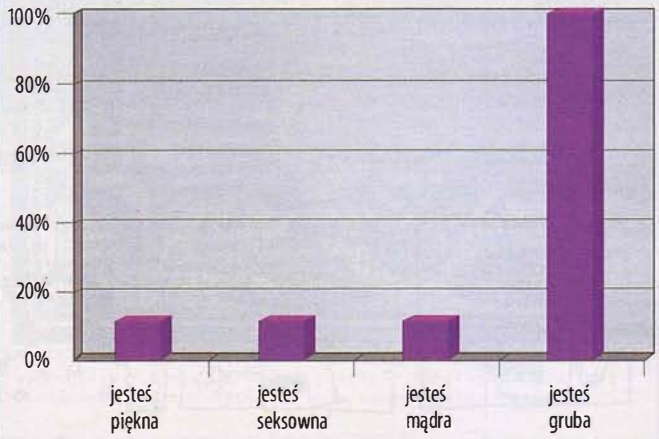
Nadesłał Mateusz Mańka

Jak przeżyć w filmach o zombie

- Jeśli chcesz zabić zombie – strzelaj mu w głowę. Nie musisz o tym pamiętać, gdyż wielokrotnie powtórzy ci to Twardy Komandos z twej grupy: „celuj tym sk******nom w głowy!". To jego maksyma.
- Nigdy wcześniej nie miałeś broni w ręku? To nie problem. Ktoś z grupy da ci gnata do łapy, powie, żebyś zawsze miał go odbezpieczonego, i po sprawie. Już umiesz. Naprawdę umiesz, zobaczysz, gdy będziesz zaliczał kolejne headshoty. A jeśli tym kimś będzie Twardy Komandos, to doda jeszcze: „celuj tym sk******nom w głowy!".
- Jeśli masz w grupie naukowca, który chce znaleźć serum przeciwzombiczne, to nie koleguj się z nim, bo i tak szybko zginie.
- Ale jeśli ten naukowiec to kobieta, i do tego ładna, to koleguj się z nią, bo przeżyje, a ty znajdziesz się w napisach początkowych jako znacząca dla fabuły postać.
- Na początku możesz się też kolegować z Twardym Komandosem, ale w okolicach 70. minuty możesz go olać, bo i tak zaraz zginie. Zapewne zgubi go brawura. A już szczególnie gdy powie np.: „pier**** tę grupę, sam znajdę wyjście z tego @#$% biurowca!", wasze drogi muszą się rozejść. Natychmiast!
- Niewykluczone, że się z nim jeszcze spotkasz pod koniec filmu, ale będzie już mocno nadgryziony i zamiast kląć będzie robił takie „bhegherargh!!!" – wtedy celuj sk******nowi w głowę!
- Pamiętaj, że zawsze należy uciekać kanałami (lub szybami wentylacyjnymi). Drogę na pewno będzie znało spotkane tam Nad Wiek Dojrzałe Dziecko, Które Straciło Oboje Rodziców.
- Jeśli nie ma tam dziecka, trzymaj się kartografa. On zawsze znajdzie na mapie/planie drogę ucieczki z budynku. Mapa zawsze leży na biurku i łatwo ją znaleźć.
- Jeśli twoją sympatię ugryzł zombie, to to nie jest już twoja sympatia. I gdy Twardy Komandos powie coś w klimacie: „To już nie jest twój @#@ mąż/twoja żona. On(a) zaraz zmieni się w @#$ zombie. Strzel go/ją w @#$% łeb albo @#$% ja to zrobię!", to szybko posłuchaj.
- W grupie zawsze trafi się jakiś pośraniec płci dowolnej. Będzie płakał, histeryzował, szlochał i ogólnie wk****** wszystkich dookoła, jęcząc „wszyscy zginiemy!". Dobrze radzę – zabij go od razu, bo i tak ostatecznie skończy marnie, a odpadnie wam ratowanie go i stawianie go do pionu przez pół filmu po każdym ataku zombie. (Uwaga – jeśli to kobieta, to możesz liczyć na bara-bara, jeśli uratujesz jej życie w czasie jednego z ataków).
- Jeśli atakuje cię pojedynczy zombie, a wszyscy z twej grupy jeszcze żyją, to nie broń się. Spokojnie daj się wywrócić i czekaj, aż ktoś strzeli mu w łeb, gdy będzie chciał cię ugryźć. Niestety musisz się liczyć z tym, że obryzga cię przegniły mózg i posoka zombiaka. Jeśli strzelił Twardy Komandos, to dodatkowo usłyszysz: „ostatni raz ratuję ci @#$% dupę, ofermo!".
- W połowie filmu na pewno odkryjecie, że zombie boją się ognia, więc nie martw się, że amunicja się kończy.
- Jeśli atakuje cię dawny kumpel z grupy, który teraz jest zombie, nie próbuj nawiązać z nim kontaktu i nie miej żadnych skrupułów, by strzelić mu w łeb z przyłożenia. Bo inaczej zrobi to Twardy Komandos, dodając: „przez takie zagrania narażasz całą grupę, @#$% ofermo!". Tu też na bank będziesz ścierał z siebie szczątki zombie, nic nie poradzę. Jeśli tym zombiakiem jest Twardy Komandos, w łeb strzeli mu największa ofiara w grupie.
- Zwykle z całej grupy przeżywają trzy osoby: ładna kobieta, ładny mężczyzna i (jeśli jest) Nad Wyraz Dojrzałe Dziecko, Które Straciło Oboje Rodziców. Jeśli nie jesteś tym dzieckiem i jesteś brzydki(-ka) – no, przykro mi.
- Jeśli jesteś ładną kobietą, to uspokajam – uciekniesz helikopterem. Skąd tam helikopter? Diabli wiedzą. Jest i po ch*** drążyć temat. Czy ktoś potrafi nim sterować? Oczywiście, facet, który jako jedyny oprócz ciebie przeżyje ten film. Co prawda będzie leżał na fotelu w kałuży krwi, ale powie ci, co masz robić.
- W samochodzie raczej nie będzie benzyny. A jak będzie, to odpalaj silnik dopiero w momencie, gdy zombiaki walą łapami o szyby, bo wcześniej i tak nie zaskoczy.
- Nie, radiostacja, której szukacie, nie będzie działała i wojsko nie wyśle po was helikoptera. Zapomnij.
- Jeśli szefujesz grupie, nie baw się w dyktatora, bo marnie skończysz.
- Nie, nie dołączaj do żadnego z gangów, choćby nie wiem jak dobrze uzbrojonego. Nie przeżyją.
- Nie, serum i tak nie zadziała, szkoda czasu na to marnować, odpuść. Takie filmy przecież nie kończą się dobrze.
- Nie zapomnij pokuśtykać w stronę zachodzącego słońca w finale.
- I celuj tym sk******nom w głowy!

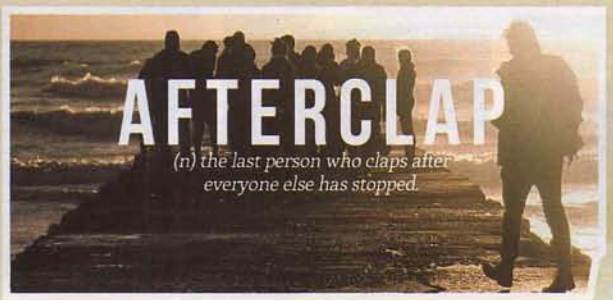
OBRAZEK NUMERU

CO SŁYSZĄ KOBIETY I JAK CZĘSTO W TO WIERZĄ



ENGLISH corner

- **Which of Santa's reindeers needs to mind his manners the most? Rudeolph.**
- **No checks! (Czechs are welcome).**
- **I am the ghost of Christmas Future Perfect Subjunctive: I will show you what would have happened were you not to have changed your ways!**
- **What do elves learn in school? The Elf-abet!**
- **What is a runner's favourite subject in school? Jog-raphy!**
- **How do you get off a nonstop flight?**
- **I used to think an ocean of soda existed, but it was just a Fanta sea.**



BĄDŹMY **KREATYWNI**...

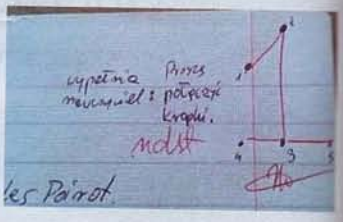
zawsze i wszędzie

Gameplay

Czego nauczyły nas gry? Możesz iść na skróty, ale i tak w końcu znajdziesz się dokładnie w tym samym miejscu co ten, który nie kombinował. Tyle że będziesz miał mniej itemków i doświadczenia, które mogłyby ci pomóc w dalszej drodze.

Z zeszytów szkolnych

- Jagiełło przyjął chrzest i wraz ze swym narodem poślubił Jadwigę.
- Jagienka wybiegła z domu i ruszyła z kopyta za Zbyszkiem.
- Jagna na szczęście nie była długo chora, bo wkrótce umarła.
- Jan i Cecylia dzięki mozolnej pracy doszli do posiadania licznej rodziny.
- Janko był muzykalny, więc ukradł skrzypce, a następnie umarł i aktualnie gra w niebie.
- Janko Muzykant był niedojedzony.
- Janko Muzykant żył chęcią grania i marchwią.
- Jan po stracie majątku zabrał się do żony.
- Jaro zakochał się w Bolce i w wyniku tego złamał ręce.
- Jaskółka jest zwierzęciem, tylko że w powietrzu.
- Jaszczurka rozmnaża się w dołku nagrzanym przez słońce.
- Jednym z nałogów szlacheckich w XVIII wieku było pijaństwo, któremu Krasicki poświęcił wiele czasu i wysiłku.
- Jeńców pędzono za miasto i tam obcinano im piłą niepotrzebne części.



© Marek Lem

Dla facetów

Planujesz małżeństwo? Poczytaj wrażenia tych, co się zdecydowali.

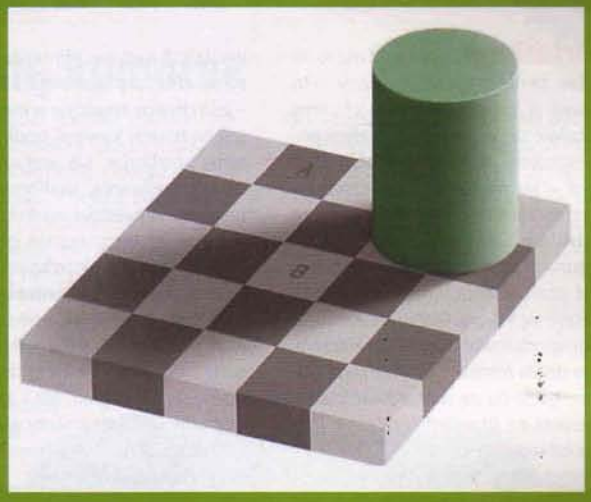
- Żona powiedziała, że muszę dorosnąć. Zatkało mnie. Trudno jest cokolwiek powiedzieć z 45 żelkami w ustach.
- Nie rozumiem, jak Bóg może mieć dziesięć przykazań dla całego świata, a moja żona 152 tylko dla naszego domu.
- SMS od żony: Gdzie jesteś?
Ja: W kuchni.
Żona: Nakarm kota!
Ja: Tzn. w garażu.
Żona: Posprzątaj ten straszny bałagan w końcu!
Ja: Tak naprawdę to w łazience.
Żona: Umyj muszlę!
Ja: Ale u teściów w Kielcach.
Żona: Kup ziemniaki!
- Zanim się ożeniłem, nie miałem pojęcia, że istnieje zły sposób odstawienia mleka do lodówki.
- Żona zapytała, co bym chciał na obiad, po czym powiedziała, że się mylę.
- Gdy obudziłem się cały w gipsie po wypadku samochodowym, moja żona była tuż obok, aby uświadomić mi, że poród boli bardziej.
- Kiedy żona prosi mnie, żebym zrobił w sypialni tę jedną rzecz, którą tak lubi, ma na myśli odkurzanie.
- Jestem żonaty od jakichś 20 kilogramów.
- „Sikasz za głośno!" Małżeństwo...
- Moja pani i ja jesteśmy małżeństwem takdługo, że potrafi dokańczać moje zdania. Ponadto zaczyna większość z nich i dostarcza też tę środkową część.

- Moja żona zapewne mówi mi, że nigdy jej nie słucham.
- Żona: Co powiesz na śniadanie do łóżka, kochanie?
Ja: Och, ależ proszę!
Żona: Ja robiłam w zeszłym tygodniu.
Ja: *(wzdycham, rozumiejąc aluzję)*
- Żona: O czym myślisz?
Ja: *(powstrzymuję myśli o zombie ninja walczących z nazistowskimi cyborgami z przyszłości)* O tobie.

Dopóki Eryk grał na gitarze basowej, postać z durszlakiem nie wychodziła z domu. Tylko tak patrzyła złowrogo z okna na pierwszym piętrze. Sytuacja była niepokojąca.

Błażej Wiśniewski

OCZOM NIE WIERZĘ...



Pole A i B jest wypełnione tym samym kolorem. Nasz mózg interpretuje obrazek jako 3D i ze względu na cień, który widzimy, odbieramy różnie pola o tej samej barwie.

Z czego śmialiśmy się 10 lat temu

W 09/2006 przeżywaliśmy traumę pomundialową, co było też widać w NL. Oto kilka perełek komentatorskich z tamtych mistrzostw.

- Klose uczcił swoje 28. urodziny. Bo urodził się dokładnie 28 lat temu.
- Obrońcy Kostaryki razem mają prawie 2 metry wzrostu.
- Zawodnik długo podnosi się z murawy, bo jest wysoki.
- Piłka nie tylko przeleciała nad bramką, ale jeszcze obok niej...
- Troszkę za wolni są bardzo.
- Jeden z zawodników Trynidadu i Tobago ma kłopoty z pachwiną albo z przeponą. Nie mogę dostrzec, za co się trzyma.
- Do końca spotkania piętnaście minut, z sekundami. Teraz już dokładnie szesnaście.
- Hiszpanie czują się jak u siebie w domu, bo na stadionie jest około piętnastu kibiców z Hiszpanii.
- Znalazł to miejsce między nogami obrońcy.
- Czarnoskóry Tetteh był najjaśniejszą postacią tego meczu.
- Chociaż jest obrońcą, podrywa swych kolegów.
- Strzał zewnętrzną nogą.
- W ostatnich dwudziestu minutach trenerzy popełniają najwięcej błędów tych negatywnych i tych pozytywnych.
- Gorszej sytuacji nie można sobie wymarzyć!
- Ten tandem strzelił wszystkie cztery z pięciu bramek zdobytych przez Meksyk.
- Teraz jedenastce Serbii i Czarnogóry będzie trudno grać w dziesiątkę.
- Bramki Holandii broni van der Sar, Polska też miała kiedyś holenderskiego bramkarza, a nazywał się WANdzik.
- Kaka między nogami Japończyka.
- Słońce zaszło za wschodnią trybunę.
- Piłkarze zawodników Brazylii grają bez przekonania.
- Rzut rożny dla białych... Przepraszam, dla tych w białych koszulkach.
- Ta radość jest niesamowita. Ludzie się bawią, tańczą się.
- Zawodnicy przyjechali na stadion półtorej godziny przed jego rozpoczęciem.

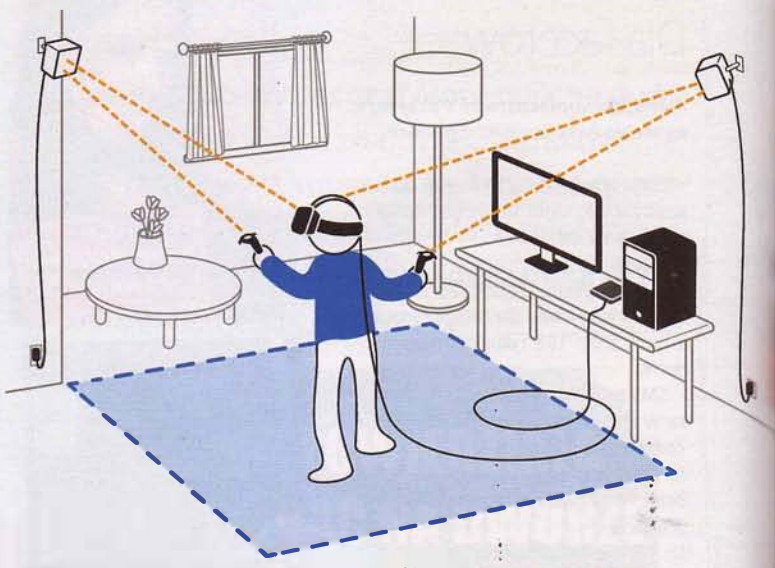
Chwila refleksji

Nie należy mylić pojęć „prawda" i „opinia większości".

Jean Cocteau

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

HTC Vive



Cały zestaw składa się z sześciu elementów, okablowania i komputera zdolnego uciągnąć wirtualną rzeczywistość. My użyliśmy zestawu MSI Aegis – wszystko śmigało bez zarzutu.

Wirtualna rzeczywistość ma to do siebie, że nie imają się jej ściany – i to nawet w przypadku, gdy chcemy pobawić się w naprawdę małym pomieszczeniu. **By skorzystać z HTC Vive – ku mojemu zaskoczeniu – wystarczyło tyle przestrzeni, co za biurkiem.** Jeśli jesteście w stanie odsunąć krzesło na tyle, by swobodnie stać przed komputerem, to możecie cieszyć się VR-em. Oczywiście można zagospodarować więcej przestrzeni: Vive działa również w trybie swobodnym, gdzie da się spacerować z urządzeniem na głowie. Niezależnie jednak od tego, na które rozwiązanie się zdecydujemy, trzeba najpierw przygotować pokój.

VR od HTC to nie tylko okulary – ważnym elementem całości są dwie stacje bazowe. To czujniki, które pomagają określić dokładną pozycję urządzenia. I tak naprawdę to ich umieszczenie jest najtrudniejszym elementem konfiguracji. Muszą znajdować się wyżej niż najwyższy użytkownik sprzętu, co w praktyce przekłada się na to, że musimy je umieścić gdzieś pod sufitem. Muszą być też w przeciwległych rogach pola gry, ale znów w odległości nie większej niż 5 m od siebie. To jednak w zupełności wystarczy, by pokryć nawet średni pokój, w którym będziemy grać. W zestawie mamy dwa mocowania i wkręty, we własnym zakresie trzeba więc tylko wywiercić dziury w ścianach (lub ustawić czujniki np. na meblach, jeśli ich układ na to pozwala).

Okulary podłączamy przez huba wpinanego do komputera. Zasięg okablowania to 5 metrów, minimalny obszar swobodnej gry to z kolei 1,5 x 2 metry – jeśli chcecie bawić się w ten sposób, trzeba znaleźć kawałek podłogi, a potem, posiłkując się wskazówkami oprogramowania, skalibrować system, by Vive wiedział, w jakim zakresie można się bezpiecznie poruszać. Wbrew pozorom **konfiguracja jest prosta, parowanie kontrolerów nie nastręcza trudności**, a po prawidłowym podłączeniu kabli system powinien nie tylko odnaleźć wszystkie elementy układanki, ale i zasugerować odpowiednie zmiany w konfiguracji oraz uaktualnienie sterowników. Pozytywne zaskoczenie!

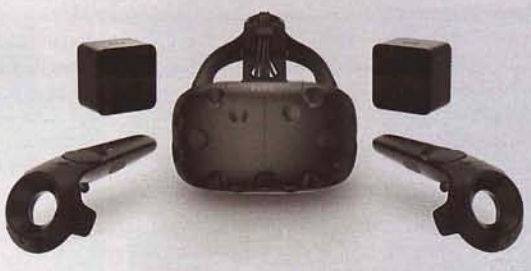
Pierwszy kontakt z okularami budzi różne uczucia. Nie sposób nie docenić wielkiej dokładności sprzętu: osoba z Vive na głowie jest w stanie bez żadnego kłopotu przejąć od stojącego obok obserwatora kontroler. Dla tej pierwszej to obiekt widoczny w wirtualnej rzeczywistości, dla drugiej – fizyczny przedmiot. System jest tak precyzyjny, że pozycja kontrolera Vive oddawana jest w okularach bez lagów i z dokładnością liczoną w milimetrach! **Trochę gorzej jest z jakością obrazu. Na każde z oczu przypada rozdzielczość 1080 x 1200** – niby dużo, ale w praktyce piksele są widoczne, co może przeszkadzać, zwłaszcza że weszliśmy już w erę telefonów komórkowych z rozdzielczością większą niż HD. Na pocieszenie warto dodać, że do obrazu człowiek stosunkowo szybko przywyka i wystarczy kilkanaście minut, by nie zwracać uwagi na ziarno. Irytuje za to fakt, że okulary trzeba bardzo precyzyjnie ułożyć na głowie – w innym przypadku obraz jest nieostry.

Czy okulary mogą zastąpić monitor? I nie, i tak. Nie, bo **jednak codzienna praca jest niewygodna**: okulary trochę ważą, co na dłuższą metę i w przypadku braku ruchu obciąża kark. Negatywnie odbija się tu również kwestia rozdzielczości – jest za niska, by wygodnie przeglądać strony internetowe. Aczkolwiek możliwość jest: moduł SteamVR – czyli tak naprawdę centrum życia pecetowej wirtualnej rzeczywistości – pozwala się swobodne przełączanie się pomiędzy Steamem i pulpitem, który jest wówczas wyświetlany w gigantycznym oknie przed nami. Wrażenie to można porównać trochę do tego, jak byśmy się czuli, gdyby przyszło korzystać z komputera, który wyświetla obraz na zakrzywionym ekranie kina. A skoro przy kinie jesteśmy...

Spodobało mi się wyświetlanie treści wideo w wirtualnej rzeczywistości. Miejsce, gdzie stoimy, można dowolnie dostosować: w warsztacie Steam mamy opcję pobrania wielu skórek, które zmieniają wygląd wirtualnej przestrzeni: to np. różnego rodzaju kosmiczne widoczki i pejzaże. Ale jest też możliwość ustawienia sobie ciemnego tła, które najlepiej pasuje do pływającego gdzieś w przestrzeni ekranu z klipami wideo. Wystarczy taki uruchomić i odpłynąć. Jeszcze lepsze są filmy panoramiczne 360 stopni – tutaj po prostu uczestniczymy w scenie, która dzieje się dookoła nas.

Najlepiej jednak Vive sprawdza się w przypadku gier. Niestety nie ma ich wiele, co jest największą wadą – może nie tyle samego sprzętu, co technologii. Poważne tytuły można policzyć na palcach jednej ręki. Elite: Dangerous, Project CARS, EVE Valkyrie, Assetto Corsa – to chyba najpoważniejsza czwórka. Reszta to mniej lub bardziej uproszczone formy, ciekawostki i lekka rozrywka tworzona pod możliwości VR. Raczej nie zapadają w pamięć, choć pobawić się oczywiście można. To, co jest, pokazuje jednak potęgę wirtualnych gogli. **W Elite: Dangerous szczena mi opadła na biurko i przewróciła kubek z kawą.** Niby ta rozdzielczość jest taka sobie, niby piksele kłują w oczy – ale takiego poziomu szczegółów nie widziałem nawet na ultrapanoramach. Ten świat żyje! Ten hangar istnieje naprawdę, ten łazik ma bruzdy na ogumieniu! Wrażenie jest przecudne. Jeśli tak ma wyglądać granie w VR, to ja się na to piszę.

Trudno teraz z czystym sumieniem polecić sprzęt, który kosztuje powyżej 4000 zł, a do tego trzeba jeszcze mieć potężny komputer (sam grałem na MSI Aegis z GTX-em 970, Core i7-6700, 8 GB RAM-u za 6590 zł i trzeba przyznać, że wszystko działało bardzo płynnie). Potencjał jednak jest, a zabawa w wirtualnej rzeczywistości sprawia dużo frajdy. Chciałbym, żeby okulary wirtualnej rzeczywistości nie okazały się przemijającą modą. Chciałbym, żeby potaniały, a w perspektywie paru lat pojawiły się nowsze modele z lepszą rozdzielczością. Na razie optymistycznie kibicuję i czekam na rozwój wypadków. Tylko dlatego, że mnie nie stać – w innym przypadku kupiłbym, choćby po to, by grać jak oszalały w Elite: Dangerous. Bo to jest bez wątpienia nowa jakość. ■ **Krigore**



Co jest w pudle?

Poza samymi okularami i okablowaniem dla nich mamy: dwie stacje bazowe z zasilaczami oraz pudełko, które pośredniczy pomiędzy komputerem a okularami wraz z dedykowanym mu zasilaczem (Vive zajmuje łącznie trzy gniazdka elektryczne, do tego w różnych miejscach pokoju – nie obejdzie się bez przedłużaczy). Oprócz tego dostajemy uchwyty na stacje bazowe wraz z koszulkami i wkrętami oraz słuchawki podpinane do okularów. Statywów dla stacji bazowych brak – jeśli więc nie chcecie ich przywiercać do ścian, musicie kombinować we własnym zakresie. Na szczęście stacje są zgodne ze złączkami statywów fotograficznych, co może w wielu wypadkach rozwiązać problem.

Minimalne wymagania

By pobawić się z Vive, trzeba peceta co najmniej tak dobrego:

- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 970 lub AMD Radeon R9 290
- **CPU:** Intel i5-4590 lub AMD FX 8350
- **RAM:** 4 GB
- **Gniazda:** HDMI 1.4 lub DisplayPort 1.2, a także 1 x USB 2.0 lub nowszy
- **Windows 7 SP1/8/10**

Rejestruj się!
Zgodnie z zapowiedziami najnowsza wersja GeForce Experience wymaga założenia konta. Oczywiście sterowniki można sobie nadal instalować ręcznie, ale rejestracja jest niezbędna, jeśli chcesz, by robiło się to automatycznie, albo potrzebujesz dostępu do sterowników beta lub streamingu.
www.nvidia.com

Kolejne Radeony i GeForce'y
U AMD w kolejce jest jeszcze, poza zapowiedzianymi RX 470 i RX 460, także RX 490, czyli według przecieków dwa RX-y 480 na jednej karcie. Nvidia ma w zanadrzu GTX-a 1080 Ti, ponoć o połowę szybszego niż GTX 1080, a także GTX-a 1050Ti, czyli nieco wolniejszy GTX 1060 z 3 GB RAM-u.
www.amd.com | www.nvidia.com

Data premiery i ceny Xboksa One S
Limitowana wersja 2TB do sprzedaży trafi 2 sierpnia (1849 zł). Dodatkowo na półki trafią także edycje z dyskiem 500 GB i 1 TB (za 1399 i 1599 zł), a w zestawach prócz konsol i nowych padów Bluetooth będzie kod na 6 miesięcy Live Gold, kabel HDMI i podstawka do stawiania XBOS w pionie.
www.xbox.com

Scorpio w rozliczeniu za XBO
Tak obiecał Dave McCarthy, Head of Xbox Operations, w rozmowie dotyczącej kupna mającego debiutować w 2017 Xboksa Scorpio. Problem w tym, że miał on na myśli akcje prowadzone przez sklepy z używanym sprzętem, a nie sam Microsoft, i sytuację w USA, a nie w Polsce.
www.xbox.com

Microsoft pozbywa się komórek

Za 350 milionów dolarów dział komórkowy Microsoftu zostanie przejęty przez chiński Foxconn. W pakiecie jest 4500 pracowników oraz prawa do używania marki Nokia na niesmartfonach. Microsoft nadal zachowuje prawa do smartfonów (czyli Lumii), ale i ten dział również ostatnio zrestrukturyzowano, pozbywając się 1850 pracowników, z czego aż 1350 – w Finlandii. Chodzą pogłoski, że w przyszłym roku Amerykanie pokażą nowe modele, ale już jako Surface Phone. Na razie dostępne są jednak tylko nieoficjalne koncepty, ale wydaje się niemal pewne, że będą to modele dla biznesu, mogące zastąpić notebooki – zwłaszcza po tym, jak promuje swojego windowsowego smartfona HP (widoczny na zdjęciu).
www.microsoft.com

43

procent użytkowników Steama ma już zainstalowanego najnowszego Windowsa w wersji 64-bitowej (drugi jest Windows 7 z 30%, a trzeci 8.1 z 10%). Ogólnie na całym świecie jest już 350 mln maszyn z tym systemem, a wśród tych podłączonych do internetu udział Dziesiątki wynosi wg badań NetMarketShare 20% (pierwsze miejsce na tej liście zajmuje 7 z 49%, trzecie XP z 9,8%). Warto jednak pamiętać, że 29 lipca kończy się okres darmowej aktualizacji z 7 i 8, więc tempo zmian może wyhamować. Przy okazji – jeśli jeszcze się na Dziesiątkę nie przesiadłeś, zostało ci (o ile czytasz te słowa tuż po ukazaniu się tego numeru) niewiele czasu, by zrobić to za darmo. Po 29 lipca Dziesiątka będzie kosztowała minimum 450 zł. Warto pamiętać, że nawet jeśli teraz ci się nie spodoba, masz 30 dni na powrót do wcześniejszej wersji bez potrzeby reinstalowania programów, a na przykład DirectX 12, który jest używany w coraz większej liczbie gier, nie działa na 7 i 8.
www.microsoft.com

Słuchawki 3D

Waves Nx to mała przystawka mająca sprawić, że dowolne słuchawki staną się 3D. Wystarczy przyczepić ją do pałąka i uruchomić na smartfonie lub komputerze dołączone oprogramowanie, by dźwięk nie tylko zyskał na przestrzeni, ale przede wszystkim zaczął reagować na ruchy głowy (za co odpowiada przystawka), dokładnie tak jak w przypadku gogli VR. Wersja finalna ma we wrześniu kosztować 100 dolarów (około 490 zł), ale pod warunkiem, że twórcy zbiorą 200 000 $ – w chwili oddawania numeru do druku mieli 140 tysięcy, ale do końca zbiórki zostało jeszcze 19 dni, więc powinno się udać.
kck.st/28MMcI4

Moc problemów

Radeony RX 480, które trafiły do sprzedaży, miały problemy z poborem prądu przez złącze PCIe – chciały go więcej, niż dopuszcza standard. Mogło to doprowadzić do uszkodzeń, ale zanim te zaczęły być problemem dla graczy (jedyny potwierdzony przypadek dotyczy „kopacza" bitcoinów, który używał paru Radeonów na taniej płycie głównej), wydano nowe sterowniki. Co ciekawe, choć pobór prądu zmalał, wydajność pozostała niezmieniona, więc jedynym problemem, przynajmniej w Polsce, pozostaje cena – o przynajmniej 200 zł wyższa od rekomendowanej...
www.radeon.com

Gadżet numeru

Nowa konsola Nintendo

11 listopada na półkach sklepowych pojawi się mieszcząca się w dłoni replika pierwszej konsoli Nintendo, NES-a, która wystąpi pod nazwą Nintendo Classic Mini. Oficjalna cena w Polsce to 300 zł (ale w przedsprzedaży można ją znaleźć nawet za 250 zł), a w pudełku znajdziemy także kabel HDMI, kabel USB zasilający system, jeden klasyczny kontroler NES oraz trzydzieści starych, ale jarych gier, wśród których znajduje się choćby Bubble Bobble, Donkey Kong, Final Fantasy, Galaga, Super Mario Bros., Metroid, Ninja Gaiden, Pac-Man i The Legend of Zelda. Niestety, MCM nie ma ani slotu na kartridże, ani dostępu do netu, więc innych tytułów dodać się nie da.
www.nintendo.com

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU

D-Link DWR-953
Router z modemem 3G/LTE (maksymalnie 150 Mb/s przy pobieraniu oraz 50 Mb/s przy wysyłaniu danych) oraz dwuzakresowym modułem Wi-Fi ac (do 750 Mb/s). Może wykorzystywać łącze komórkowe jako zapasowe albo jednocześnie z kablowym, by uzyskać wyższe transfery.
Cena: 479 zł
www.d-link.pl

JBL C100SI
Dynamiczne i ultralekkie słuchawki dokanałowe z przetwornikami 9 mm, zapewniającymi głęboki bas, który – przynajmniej według JBL – czuć w kościach. Umieszczony na przewodzie mikrofon z uniwersalnym sterowaniem pozwala odbierać połączenia z większości smartfonów.
Cena: 42 zł
www.jbl.com.pl

Lenovo Y Gaming Keyboard
Pierwsza gamingowa klawiatura Lenovo z mechanicznymi przełącznikami. Wykorzystuje Kailh Red Shaft, którym do aktywacji wystarczy nacisk 50 g, a do tego pracują bez wyczuwalnego (i słyszalnego) kliku. Bonus to sześć przycisków na makra, podświetlanie i porty audio oraz myszy.
Cena: 500 zł
www.lenovozone.pl

Modecom MC-TPK1
Bezprzewodowa (do 7 m) klawiatura z wbudowanym panelem dotykowym obsługującym multitouch. Działa z komputerami i Smart TV, ma aluminiową obudowę oraz klawisze z systemem nożycowym, co zapewnia nie tylko trwałość, ale także cichą i przyjemną pracę.
Cena: 169 zł
www.modecom.pl

AI masakruje pilotów wojskowych

Nie chodzi o gry komputerowe, lecz symulator używany przez siły lotnicze USA. Pilotem był zaś pułkownik Gene Lee, czyli były instruktor USAF. Żeby było ciekawiej, AI działała na komputerze za... 35 $. I wygrywała nawet, gdy to człowiek dysponował lepszym samolotem i lepszymi rakietami.

magazine.uc.edu

Sylwester będzie dłuższy

O całą sekundę. Przez Księżyc i trzęsienia Ziemia kręci się coraz wolniej, dlatego po 23:59:59 nastąpi w tym roku nie 00:00:00, ale 23:59:60. I nie będzie to wcale wyjątek, bo od 1972 roku takich sekund przybyło już 26, dzięki czemu południe nadal wypada w samo południe.

www.iers.org

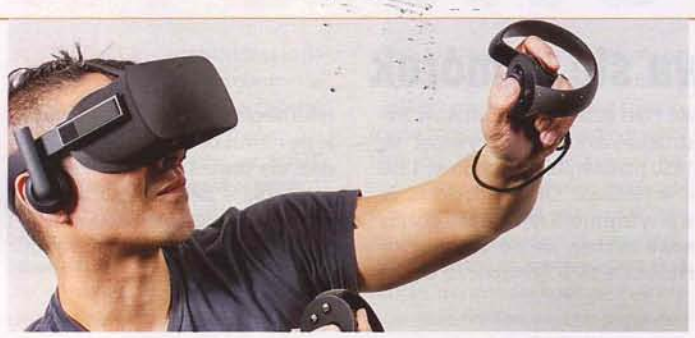
Wydarzenie numeru

Chińczycy są najszybsi

Pierwszym komputerem był – przynajmniej we współczesnym tego słowa znaczeniu – amerykański ENIAC, który powstał 70 lat temu na potrzeby amerykańskiej armii, by tworzyć tablice artyleryjskie. Wcześniej robili to matematycy, od których ENIAC był 2400 razy szybszy, wykonując 357 mnożeń liczb 10-cyfrowych na sekundę. Po dziś dzień wojsko chętnie z komputerów korzysta, stąd nie dziwiła dominacja USA na liście najszybszych maszyn, top500.org.

Najnowsza jej edycja przynosi jednak bardzo dużą zmianę na pozycji lidera. Nowym stał się Sunway TaihuLight z Chin. Wprawdzie już w zeszłym roku najszybszą maszyną został chiński Tianhe-2, ale do jego budowy wykorzystano układy Intela. Tym razem wszystko jest już chińskie! Zresztą po raz pierwszy USA na liście 500 najszybszych maszyn ma mniej pozycji niż Chiny. Wydajność nowego lidera to 93 tysiące TFLOPS, czyli 93 000 000 000 000 000 operacji na sekundę. Dla porównania procesor w pececie spełniającym wymagania VR-u ma około 0,1 TFOLPS, a karta graficzna – 6 TFLOPS.

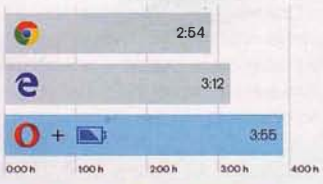
I jeszcze ciekawostka. Najwydajniejszy superkomputer w Polsce, Prometheus, zajmuje 48 pozycję, z wydajnością 2,4 tysiąca TFLOPS, a w sumie na liście mamy ich 6.



Vive vs. Oculus (vs. PS VR)

Według szacunków na podstawie danych Steam Hardware Survey gogle duetu Valve/HTC sprzedały się już w około 93 000 egzemplarzy. Oculusów w wersji konsumenckiej w komputerach ze Steamem jest natomiast około 36 000, choć wcześniej Facebook chwalił się, że do października 2015 sprzedał 175 000 egzemplarzy wersji DK1 i DK2. Dla porównania według analityków w tym roku Sony dostarczy na rynek aż 9 mln egzemplarzy PlayStation VR, podczas gdy konkurenci odpowiednio 700 tysięcy (HTC) i 2,3 mln (Oculus).

www.steampowered.com | www.oculus.com | www.playstation.com



Przeglądarka dla laptopa

Jak wynika z testów, najgorszy dla baterii jest Chrome. Ale jaką przeglądarkę wybrać, jeśli zależy ci na jak najdłuższej pracy bez ładowania? Według Microsoftu to Edge z Windowsa 10, z czym jednak nie zgadza się Opera. W przeprowadzonych przez tę drugą firmę testach (w przeciwieństwie do Microsoftu podali dokładny opis procedury) wyszło, że Edge jest wprawdzie lepszy od Chrome'a, ale rządzi Opera, która po włączeniu trybu oszczędzania baterii działa o 25% dłużej od Chrome'a i o 18% od Edge'a, co oznacza, że notebook zamiast trzech godzin działa cztery.

www.opera.com | www.microsoft.com

Dowód w telefonie

Według minister cyfryzacji, Anny Streżyńskiej, już w przyszłym roku zostanie wprowadzony w Polsce mID, czyli mobilny dowód osobisty. Dzięki temu do wylegitymowania się wystarczy smartfon, który zresztą będzie mógł przechowywać także inne dokumenty, jak choćby recepty, bilety, a nawet dziennik dziecka czy dane medyczne. Ponoć bezpieczeństwo usług mobilnych jest już na tyle duże, że wprowadzenie mID jest jak najbardziej możliwe. Ciekawe, czy to dlatego w oficjalnych materiałach o tym programie wykorzystano iPhone'a, a nie telefon ze znacznie popularniejszym Androidem.

obywatel.gov.pl

Pancerny power bank

Zamierzasz spędzać godziny na poszukiwaniach Pokémonów? Potrzebujesz dodatkowego źródła energii, które wytrzyma upadek na beton i zalanie (bo pech i burze chodzą po trenerach)? Najbardziej pancerny power bank na rynku to obecnie Varta Indestructible PowerPack6000. Wystarcza na 2-3 naładowania smartfona, wytrzyma upadek na beton z 2 metrów i zanurzenie na 1 m przez 30 minut (IP67). Problemem może być cena, około 200 zł, ale jeśli musisz mieć je wszystkie...

www.varta-consumer.pl

Pebble na podium

Kampania Pebble na Kickstarterze zakończyła się trzecim najwyższym wynikiem w historii tej platformy. Fani smartwatchów wytrzymujących 7 dni (w nowej wersji uzupełnionych o pulsometry, a w przypadku modelu Time także większy ekran) wyłożyli w sumie ponad 13,5 mln dolarów. Obecnie można je już zamówić poprzez oficjalną stronę, odpowiednio za 130 i 200 euro, czyli 570 i 900 zł.

www.pebble.com

Zalman K650WP

Na pierwszy rzut oka standardowa klawiatura, tyle że z hybrydowymi przełącznikami (zdaniem Zalmana łączą najlepsze cechy klawiatury membranowej i mechanicznej) i – przede wszystkim – wodoodporna. Do tego stopnia, że można ją myć w umywalce.

Cena: 139 zł
www.zalman.com

AOC AG214QG i AG241QX

Pojawiły się dwa nowe monitory gamingowe AOC z matrycami o przekątnej 24" o rozdzielczości QHD (2560 x 1440). Droższy AG214QG jest zgodny z G-Sync i ma odświeżanie do 165 Hz, tańszy AG241QX ma 144 Hz i FreeSynca. Oba mają wieszak na słuchawki i pilota.

Cena: 2600 zł (AG214QG), 2000 zł (AG241QX)
www.aoc-europe.com

ADATA Premier SP550 M.2 2280

Dysk SSD ze złączem M.2, przeznaczony do montażu bezpośrednio na płycie głównej lub w nowych notebookach. Transfery to do 560 MB/s przy odczycie i do 510 MB/s przy zapisie, czyli porównywalne z tradycyjnymi konstrukcjami z SATA. W ofercie są trzy pojemności.

Cena: 179 zł (120 GB), 279 zł (240 GB), 489 zł (480 GB)
www.adata.com

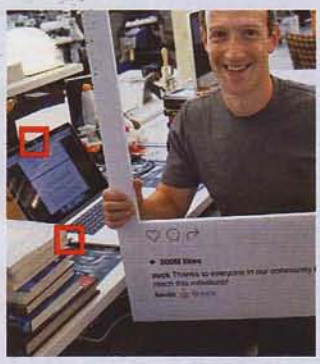
Manta SPK413 San Diego

Przenośny głośnik z dwoma przetwornikami 8 W, modułem Bluetooth, tunerem radiowym z pamięcią na 20 stacji FM oraz czytnikiem kart microSD, dzięki któremu może odtwarzać pliki MP3 i WMA bez smartfona. Wbudowany akumulator wystarcza na sześć godzin działania.

Cena: 200 zł
www.manta.com.pl

Kto pyta, nie błądzi

Po co szefowi Facebooka taśma klejąca?



Najprostsza odpowiedź: by mógł sobie obkleić Maca. Tylko po co? Przecież te notebooki mają metalową obudowę, więc nie powinny pękać. Zresztą nawet gdyby, to co to dla niego za problem kupić nowego. Dlatego też problemy natury estetycznej można z góry wykluczyć. Tym bardziej że do podobnych praktyk przyznał się także szef FBI, co jednak bardzo mocno sugeruje, że chodzi o bezpieczeństwo.

Najprościej jest w przypadku taśmy nad ekranem. W tym miejscu w większości notebooków znajduje się kamerka wideo. Że po co ją zaklejać, skoro są antywirusy, a sprzęt Apple'a to już w ogóle jest bezpieczny? Cóż... to właśnie Apple w zeszłym roku wydało najwięcej poprawek związanych z bezpieczeństwem i to na komputery z nadgryzionym jabłkiem w pierwszej kolejności stworzono robaki, które potrafiły wyłączać diodę informującą o pracy kamerki (takie ukrywające się w sterowniku wbudowanym w akumulator, których nie dało się nijak usunąć bez wymiany bebechów, również...). W niektórych maszynach wbudowano specjalną, ręcznie przesuwaną klapkę, która jest bardziej estetyczna, ale czarna taśma klejąca, poza wyglądem, jest tak samo dobra.

A o co chodzi z taśmą po lewej stronie klawiatury? W notebookach Apple'a w tym miejscu znajdują się mikrofony oraz złącze mini-jack do podłączenia słuchawek i mikrofonu zewnętrznego. Zaklejenie tych pierwszych niczego jednak nie zmienia, nadal będą działały, a ich czułość zmieni się minimalnie. Można przyjąć, że nawet jeśli szef Facebooka sam nie jest ekspertem od spraw bezpieczeństwa, to z usług takowych korzysta. Po co więc ta taśma? Najpewniej kryje się pod nią wetknięta w złącze końcówka wtyku mini-jack. Sama, bez kabla. To wystarczy, by Mac odłączył wbudowane mikrofony. Ponieważ jednak zewnętrznego nie ma, haker, który zechciałby się dowiedzieć, co w danej chwili robi Zuckerberg, nie dość, że niczego nie zobaczy, to również niczego nie usłyszy. Chyba że zmieni ustawienia w systemie, ale to da się wykryć.

Paranoja? Cóż, to jeden z najbardziej wpływowych ludzi na świecie, a więc idealny cel dla szpiegów. Ale choć wtykanie mini-jacka to już lekka przesada, taśma klejąca na kamerce to naprawdę dobra praktyka.

Testowanie DirectX 12

Futuremark (twórcy powszechnie wykorzystywanego do testowania wydajności 3DMarka) dodał już nowy test, Time Spy, przeznaczony do wyznaczania wydajności w DirectX 12. Dostępny jest dla wszystkich chętnych za darmo, demo można zobaczyć tu: bit.ly/29AXHQb, a jeśli chodzi o wyniki, to Radeon RX 480 jest w nim zauważalnie szybszy niż GTX 970, doganiając GTX-a 980.

www.3dmark.com

REKLAMA

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

RT-AC5300
Bezprzewodowy trzypasmowy router AC5300

Najlepszy wybór do gier, strumieniowania 4K i inteligentnych domów

Wi-Fi 802.11ac
z trzypasmową prędkością transferu danych 5334 Mb/s zapewnia brak opóźnień, bez względu na to co robisz.

Broadcom® NitroQAMTM
zwiększa szybkość transmisji danych z 5 GHz do 4334 Mb/s, a z 2,4 GHz do 1000 Mb/s.

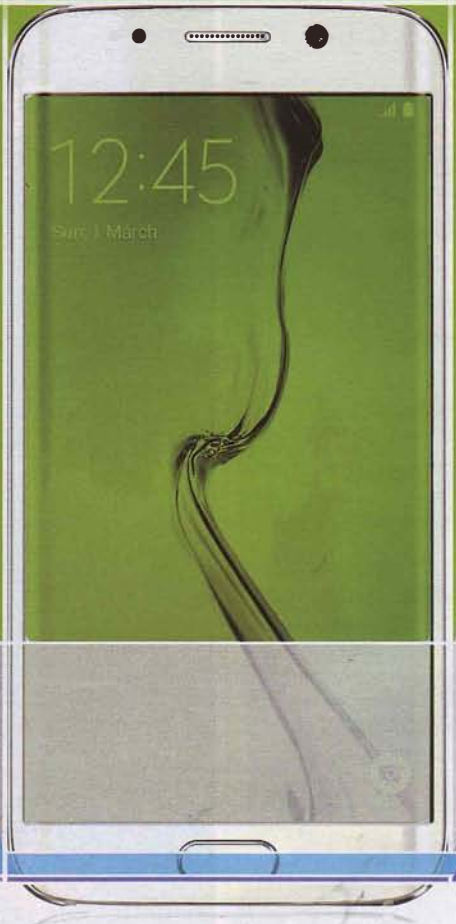
AiProtection z Trend MicroTM
oferuje trzykrotnie silniejszą ochronę sieci oraz ochronę prywatności.

Ekskluzywny akcelerator gier
Gamers Private Network™ (GPN™) od WTFast™ automatycznie wykonuje optymalizację trasy, wybierając najbardziej efektywną drogę dla pakietów gier.

Dowiedz się więcej o RT-AC5300

FAST Networking Solutions – FARTHEST · EASY · SECURE · TRUSTED

REKLAMA



70,8% **Android**
Bardzo wysoką pozycję Android zawdzięcza temu, że działa na nim sporo tanich telefonów. Niestety duże rozdrobnienie nie sprzyja aktualizacjom.

Liczba dostępnych aplikacji

Google Play	2,2 mln
App Store	2 mln
Windows Store	669 000
Amazon Appstore	600 000
BlackBerry World	234 500

iOS
Świetnie działające i drogie telefony Apple'a stały się dla wielu synonimem jakości. W tańszym i większym segmencie jednak firma z jabłkiem w ogóle sobie nie radzi. **23,1%**

2,6% **Windows Phone**
Najpopularniejszy w Azji, ale wszędzie indziej już praktycznie przegrał.

2,5% **Inne**
W tej grupie mamy głównie starsze telefony na egzotycznych dziś systemach, jak choćby Bada Samsunga.

BlackBerry
Walczy o powrót, szczególnie w biznesowym segmencie. Ale liczby mówią same za siebie. **0,98%**

MEGAPORADNIK

Mobilny świat

Poleca ściągnąć i zainstalować: **Krigore**

Aplikacje mobilne to gąszcz nie do okiełznania: w największych sklepach są już ich ponad 2 mln. Podpowiadamy, jaki system wybrać i jakie programy zainstalować, by telefon stał się narzędziem, bez którego trudno wyobrazić sobie życie.

Typowy użytkownik w krajach rozwiniętych gapi się w telefon przez ponad dwie i pół godziny dziennie. W tym czasie korzysta głównie z serwisów społecznościowych i przez zdecydowaną większość czasu używa... jednej z trzech aplikacji. Zazwyczaj jest to apka sieci społecznościowej, komunikator oraz jakaś przeglądarka. Poza tym jest jednak cały gąszcz programów odpalanych wedle potrzeby lub okazjonalnie – i dopiero tu robi się ciekawie.

Android lub iOS – reszta się nie liczy.

Zarówno Google Play, jak i App Store mają już w swojej ofercie ponad 2 miliony programów. Użytkownicy natywnego sklepu systemu Android pobrali w zeszłym roku 50 mld aplikacji, czym dwukrotnie przebili konkurencję spod znaku nadgryzionego jabłka. Android ma też możliwość zainstalowania alternatywnych sklepów i np. Amazon to kolejne 600 tys. programów. Oczywiście większość się powtarza, ale ceny i promocje już niekoniecznie się pokrywają.

Inną kwestią są telefony i ich koszt – także w tym obszarze Android nie ma sobie równych: smartfony z sympatycznym robocikiem występują w bardzo dużym rozstrzale cenowym i znajdziecie tu nie tylko koszmarnie drogie telefony high-endowe, ale i sporo modeli budżetowych.

Użytkownicy telefonów Apple'a takiego komfortu nie mają – smartfony tej firmy są droższe. W zamian dostajemy bezproblemowe działanie, większą płynność – z wieloletniego doświadczenia mogę powiedzieć, że nawet androidowe flagowce po pewnym czasie zaczynają mulić, co u Apple'a się nie zdarza (chyba że np. zaktualizujemy system do najnowszej wersji, mając starszy już telefon – nie polecamy tego robić, nawet jeśli Apple zachęca).

Zdecydowanie gorzej wypada Windows Phone. Jego użytkownicy mają o wiele mniejszą bazę programów, bo niecałe 700 tys. To wciąż duża liczba, ale w praktyce często zdarza się, że czegoś, co jest u konkurencji, w mobilnych Oknach nie ma.

W porównaniu do gigantów Windows jest niszą, ale nawet on prezentuje się lepiej niż BlackBerry. Kiedyś standard dla ludzi biznesu, dziś dał się zepchnąć na pozycje obronne, z których jednak ostatnimi czasy stara się wyjść choćby nowoczesnymi telefonami. Obecnie jednak ma udziały w rynku poniżej procenta, w sklepie z aplikacjami znajdziemy zaś niecałe 235 tys. pozycji.

Na kolejnych stronach znajdziecie wybór najciekawszych naszym zdaniem programów. Pokazujemy apki, dzięki którym będziecie mogli buszować po sieci bez obaw, że np. ktoś was podsłucha. Nie zabraknie zwyczajnych narzędzi, programów stworzonych z myślą o graczach, jak również tych, które wykorzystują GPS – w końcu telefony to przede wszystkim sprzęt mobilny.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

BEZPIECZEŃSTWO

ProtonMail

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: brak

Skrzynka pocztowa dla ludzi z obsesją prywatności. Po zainstalowaniu i założeniu konta **pozwala na wysyłanie zaszyfrowanych maili**. Co ciekawe, można to robić również w przypadku użytkowników, którzy nie mają konta w tym serwisie – wówczas przesyłany jest odnośnik, w który trzeba kliknąć, a następnie podać hasło konieczne do odczytania treści. Serwery stoją w Szwajcarii, tam też znajduje się siedziba firmy. Właściciele witryny chwalą się, że stosują najbezpieczniejsze rozwiązania w zakresie kryptografii i skrzynka każdego użytkownika jest zaszyfrowana tak, że nawet oni nie są w stanie odczytać zawartości maili.

SurfEasy

Cena: darmowa
Platforma: Android
Alternatywa: np. VyprVPN, Avast SecureLine, Opera VPN

To zdecydowanie jedna z najciekawszych aplikacji oferujących **darmowy dostęp do sieci przez VPN**. To swego rodzaju zabezpieczona linia, odporna na podsłuchy i np. umożliwiająca korzystanie z blokowanych w innym przypadku usług. Za darmo na start jest 500 MB, ale transfer można uzupełniać: służą do tego jednorazowe opcje w postaci np. zaproszenia znajomego czy zarejestrowania urządzenia. Transfer da się zwiększać, również oglądając klipy reklamowe i instalując wybrane aplikacje – w ten sposób można wyciągnąć 300 MB dziennie. Alternatywy? Z wartych wspomnienia jest Avast SecureLine, gdzie miesiąc stosowania kosztuje 7 zł, lub Opera VPN – tu mamy połączenie zupełnie za darmo, ale niestety tylko dla użytkowników iOS-a.

Orfox: Tor Browser

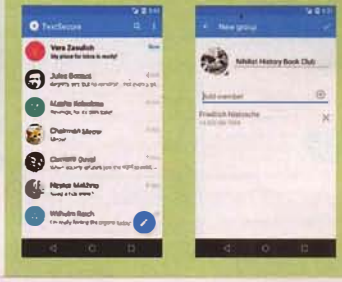
Cena: darmowa
Platforma: Android
Alternatywa: np. Fire.onion

Przeglądarka stworzona do **bezpiecznego i anonimowego surfowania po sieci**. Tor Browser zbudowany jest na podstawie Firefoksa i jak nazwa wskazuje, umożliwia łączenie się z siecią TOR. Ujmując w skrócie: cały ruch przechodzi tam przez sieć węzłów, która sprawia, że odkrycie prawdziwej tożsamości użytkownika jest niemal niemożliwe. Nie zawsze działa to szybko i sprawnie, ale jeśli komuś zależy na prywatności – lepszego rozwiązania poza jednorazową komórką i kartą SIM jak dotąd nie wymyślono.

Signal Private Messenger

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: Wickr; Gliph

Powszechnie uważany za **najlepszy wśród komunikatorów umożliwiających szyfrowanie wiadomości**. Bardzo prosty w obsłudze, używa numeru telefonu i książki adresowej, przez co odpada zakładanie osobnych kont. Możemy tworzyć rozmowy prywatne, grupowe, nawet korzystać z komunikacji głosowej. Całość jest oparta na otwartych źródłach, co minimalizuje ryzyko, że twórcy np. kłamią w kwestii bezpieczeństwa.



Avast Mobile Security

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: np. CM Security, Eset Mobile Security & Antivirus, AVG AntiVirust Free

Moim zdaniem **najciekawszy z dostępnych za darmo skanerów**. W swym ostatnim wcieleniu zmienił się w kombajn, z poziomu którego można zainstalować szereg innych aplikacji tego samego producenta – nie zauważyłem jednak, by wpłynęło to na wydajność w stosunku do poprzedniej wersji. Program umożliwia przeprowadzanie skanu w poszukiwaniu złośliwego oprogramowania, chroni przed szkodliwymi aplikacjami i plikami na telefonie, a także ochrania przed zagrożeniami z WWW (współpracuje z przeglądarkami: Chrome, Amazon Silk, Boat Browser, Boat Browser Mini, Dolphin Browser Mini oraz wbudowaną przeglądarką Androida). Oprócz tego możemy zabezpieczać PIN-em dostęp do aplikacji, blokować wybrane połączenia telefoniczne oraz używać firewalla, choć tu już wymagany jest dostęp do roota.

APLIKACJE BANKOWE? NIE NA ANDROIDZIE!

Bankowość elektroniczna jest modna, większość banków ma więc w swojej ofercie aplikacje, dzięki którym można z poziomu smartfona obsługiwać konto – bardzo często w pełnym zakresie, łącznie z dostępem do rachunków oszczędnościowych, przelewów zagranicznych itd. Nie dajcie się skusić. Najczęściej telefon, którego na co dzień używacie, jest równocześnie tym, na który przychodzą SMS-owe hasła uwierzytelniające transakcje – a to już szalenie niebezpieczna kombinacja. Nietrudno wyobrazić sobie scenariusz, w którym szkodliwe oprogramowanie przejmuje kontrolę nad telefonem, za pośrednictwem aplikacji zleca np. wyprowadzenie pieniędzy z konta, a następnie potwierdza operację hasłem odczytanym z SMS-a. Takie przypadki są jak najbardziej możliwe, a bank zapewne odrzuci wówczas reklamację – w końcu zabezpieczenie telefonu należy do użytkownika, czyż nie?

Zupełnie inną kwestią jest stan samych aplikacji. Najbardziej jaskrawym przykładem jest apka jednego z indyjskich banków, która była tak fatalnie przygotowana, że umożliwiała przy wykorzystaniu prostych sztuczek zalogowanie się na konto dowolnego klienta banku i przeprowadzenie tam dowolnych operacji. Czy u nas jest lepiej? Obstawiamy, że tak, choć audyt przeprowadzony w 2014 roku na aplikacjach bankowych przez niezależnych ekspertów pokazał, że 90% z przetestowanych programów miało mniejsze lub większe braki związane z bezpieczeństwem. Niektóre z nich nawet nie szyfrowały połączeń z bankiem!

DLA GRACZY

Roccat Power-Grid

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: brak

Bardzo fajny program, jeśli chcecie **wykorzystać smartfona do monitorowania komputera, komunikacji i sterowania w grach podczas grania na pececie**. Instalujecie dwa klienty: jeden na komórce, drugi na komputerze, parujecie przez sieć lokalną i od tej pory obydwa sprzęty ze sobą współpracują. Na start macie kilka zakładek, gdzie można sprawdzać, jak zachowuje się komputer, być na bieżąco z Facebookiem, Twitterem, Skype'em czy TeamSpeakiem, sterować multimediami. Dodatkowo dostępne są dwie zakładki do wybranych przez was zadań, a kolejne można sobie dokupić. Dzięki tym ostatnim da się przejąć kontrolę nad grą i np. w Skyrimie rzucać czary z poziomu komórki czy przeglądać statystyki z LoL-a. Oczywiście możliwości jest dużo więcej, a predefiniowane schematy są dostępne w sklepie. Dodatkowo jeśli macie sprzęt Roccata, to program w wielu wypadkach może z nim współpracować. Twórcy zarabiają na mikropłatnościach, ale za darmo też da się dużo.

Game Guides

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: brak

Aplikacja, która pozwala z jednego miejsca wbijać na różne serwisy z grupy Wikia. Możemy sobie wybrać w ustawieniach język, który nas interesuje, a potem wyszukiwać i dodawać do własnego Pulpitu potrzebne nam witryny. Czasem zawartość serwisu można przeglądać z poziomu aplikacji, częściej jednak program odsyła nas do przeglądarki. Niby mniej wygodne – ale ciągle to **jeden z najszybszych sposobów, by dostać się do interesujących nas informacji**. Ja dla przykładu siedzę w ten sposób ostatnimi czasy na Overwatch Wikia. Jeśli nie interesuje was kombajn, to śmiało możecie też szukać aplikacji dedykowanych konkretnym grom.

Twitch

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: Hitbox, YouTube Gaming

Klient najpoważniejszego serwisu do streamingu. Konkurencja niby jest, ale jakby niemrawa – szczególnie w wydaniu YouTube Gaming, którego aplikacja jest na razie zablokowana w Polsce. Dzięki temu programowi **możemy uczestniczyć w życiu gamingowego świata** z poziomu sprzętu mobilnego: śledzić interesujących nas ludzi, przeglądać aktualnie nadające kanały, wyszukiwać ciekawe wydarzenia ze świata wybranej gry. To w zasadzie standard – jeśli nie macie jeszcze zainstalowanego Twitcha, to musicie nadrobić zaległości.

Team Speak 3

Cena: 7 zł (Android), 5 dolarów (iOS)
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: każdy komunikator, do którego przekonacie resztę klanu

Mobilna wersja najpopularniejszego wśród graczy komunikatora głosowego. Działa dobrze – na ogół, bo jednak czasem i **przy współpracy z niektórymi sprzętami TS3 bywa humorzasty**. Ale jak już śmiga, to pozwala nawiązać połączenie z tymi samymi serwerami i kanałami co klanowicze korzystający z komputera. Kosztuje co prawda 7 zł w wersji na Androida, ale jeśli aktywnie uczestniczycie w życiu klanu lub grupy ludzi, z którymi często gracie, to zakup może okazać się nieodzowny.

Aplikacje towarzyszące

Niemal każda poważniejsza gra ma oficjalną aplikację towarzyszącą. Bardzo często pozwala ona w ograniczonym stopniu wpływać na grę (jak choćby soft dla GTA V), kiedy indziej znów jej funkcje sprowadzają się do prezentowania statystyk. Są też takie programy, które umożliwiają wzięcie udziału w zabawie w sposób całkiem istotny dla innych graczy – fotel dowódcy w Battlefieldzie najlepszym chyba przykładem. Nie ma sensu w tym miejscu wymieniać takich aplikacji czy gier – poszukajcie na własną rękę, wstukując w sklepie z apkami tytuł. Niekiedy można się mile zaskoczyć!

NIEZBĘDNIK

Steam

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa
Alternatywa: brak

Nie ma co się rozpisywać – dla PC Master Race to obowiązek. Kto nie ma, ten kiep i niech sobie idzie grać w bierki. W najnowszym wcieleniu to zarówno centrum społeczności, jak i sklep. To także token uwierzytelniający i miejsce, gdzie potwierdzamy transakcje, by np. handel w CS:GO szedł bez przestojów. Naprawdę dobra rzecz!

PlayStation App

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa
Alternatywa: brak

Ponownie – to centrum społeczności, ale i miejsce, gdzie np. możemy wykorzystywać smartfona jako drugi ekran w grach. To oczywiście tyczy się promila gier na PS4 z gatunku tych mniej poważnych, ale dzieciaki mają z tego frajdę. Poza tym czasem się przydaje, by podczas meczu w sieci na szybko odpisać na wiadomość.

Xbox

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa
Alternatywa: brak

Smartfonowe rozszerzenie niektórych opcji Xboksa. Można tu śledzić poczynania znajomych, udostępniać klipy z gier, a także – w przypadku sparowania aplikacji z XBO – używać komórki jak klawiatury lub panelu sterującego do obsługi multimediów. Oczywiście to również mobilny sklep z grami.

ROZRYWKA

Cardboard

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: w tej cenie – brak

To bardziej hub i zjawisko niż pojedyncza aplikacja. By skorzystać z tej usługi, potrzebujecie kartonowych okularów, w które wkłada się telefon – na Allegro dostępne są w cenie ok. 20 zł. Jeśli takowe macie – możecie pobawić się w wirtualną rzeczywistość. **Za pomocą cardboarda i Street View da się w trybie wirtualnej rzeczywistości zwiedzić prawie cały świat** – ale to nie wszystko, bo dostępne są tu również światy wirtualne, choćby w postaci gier. Można też oglądać filmy sferyczne z YT – telefon poprzez zamontowane w nim czujniki w każdym przypadku świetnie oddaje ruch głowy i śmiesznym kosztem można zakosztować tej słynnej VR. Polecam – Oculus to to nie jest, ale mnie zabawa się spodobała.

Series Guide

Cena: darmowa
Platformy: Android
Alternatywa: TV Series

Program do ogarniania seriali – w bazie ma chyba wszystko, co akurat leci w telewizji i serwisach streamingowych – **można sobie przeglądać i dobierać dowłasnejbibliotekioglądaneseriale**. Mamy dostęp do podstawowych informacji i odnośniki do ciekawych miejsc w sieci, powiadomienia o premierach kolejnych odcinków, streszczenia, ale najfajniejszą rzeczą jest odznaczanie obejrzanych odcinków – jak ktoś dużo ogląda, to jest to chyba najprzydatniejsza funkcja. A na koniec jest też statystyka, gdzie możemy się przekonać, ile to czasu już straciliśmy przed telewizorem...

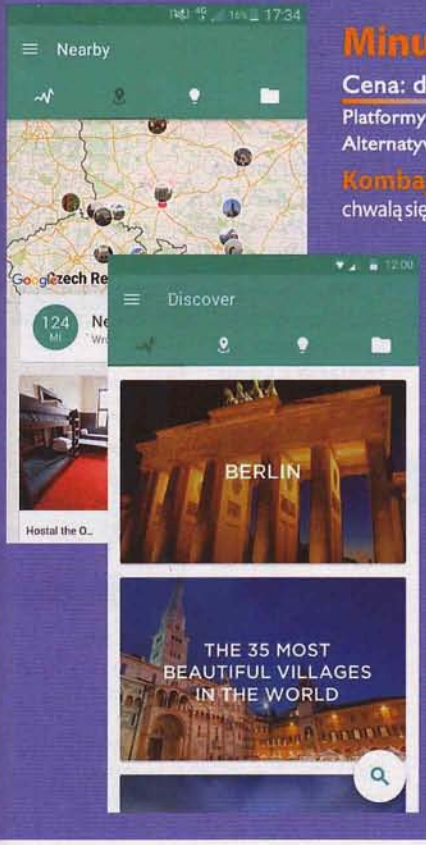
Wikipedia

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: witryna w dowolnej przeglądarce

Zanim zaczniecie się burzyć, że przeglądanie sieciowej encyklopedii to nie jest rozrywka – spróbujcie. Aplikacja pozwala nie tylko buszować po wybranych przez użytkownika artykułach, ale i łatwo je edytować. Podpowiada, co ciekawego da się przeczytać, śledzi historię haseł, więc można skakać po linkach bez obawy, że się zgubicie. Po uprzednim przygotowaniu interesujących zagadnień działa w trybie offline, a dzięki GPS-owi pozwala przeglądać hasła z najbliższej okolicy.

Minube

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: TouristEye



Kombajn do organizowania wakacji. Jak chwalą się twórcy aplikacji, w bazie mają ponad 2 miliony obiektów związanych z turystyką: atrakcji, hoteli czy restauracji z całego świata – wszystko zebrane społecznościowymi siłami 1,5 mln użytkowników. Aplikacja **pozwala przeglądać mapę świata w pogoni za ciekawymi miejscami** lub szukać inspiracji, operując dostępnymi tu suwakami z różnymi zmiennymi. W każdym przypadku dostajemy garść wyników – miejsc opisanych przez innych podróżników. Po wklikaniu się w daną atrakcję mamy komplet podstawowych informacji na jej temat, rekomendacje i uwagi innych użytkowników, a także na ogół sporo materiałów fotograficznych z danego miejsca. Osobno do ściągnięcia są również przewodniki Minube dla najpopularniejszych miast świata.

RunPee

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: w kwestii napisów końcowych – Anything After

Szałowa aplikacja. Jej właściciele oglądają premierowe pokazy wszystkich dostępnych filmów i zaznaczają najlepsze ich zdaniem momenty, w których można wyjść z sali kinowej do toalety. Innymi słowy – wskazują dłużyzny, gdzie nic istotnego ich zdaniem się nie dzieje i można w spokoju posłuchać szumu wody w pisuarze. Jako bonus dostajemy info na temat tego, **czy po napisach końcowych możemy liczyć na jakąś scenę dla wytrwałych**. Technicznie wygląda to tak, że uruchamiamy wbudowany w aplikację timer w opisanym tam łatwym do zidentyfikowania momencie na początku filmu, a komórka da nam znać wibracją, kiedy można iść do toalety. Całość jest zrobiona tak, że nie trzeba odpalać ekranu podczas seansu, a program działa też offline i w trybie samolotowym. Nie ma polskiej wersji językowej, ale to chyba nie problem.

Spotify

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: od 20 PLN za osobę, 30 PLN tryb rodzinny
Alternatywa: np. Deezer

Niby jest konkurencja, choćby w postaci Deezera, który wg mnie ma lepsze algorytmy dobierające muzykę, ale to Spotify zasługuje na uwagę, bo za 30 zł miesięcznie nieograniczony dostęp do streamowanej muzyki może mieć nawet sześcioosobowa rodzina. W tej chwili w Polsce nie ma lepszej oferty.

YouTube

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: darmowa
Alternatywa: dowolna przeglądarka

Tego klienta po prostu nie wypada nie mieć. Niby w przeglądarce filmiki z YT chodzą tak samo – tu jednak mamy ułatwiony dostęp do ustawień i opcji związanych z kontem, subskrypcji, list odtwarzania, polecanek itd. To kompletny rozrywkowy ekosystem, a i odpala się moim zdaniem szybciej niż przeglądarka.

Netflix

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: miesiąc gratis, później 34 zł/mies.
Alternatywa: Justwatch

Wszedł do Polski, więc treści tam dostępne możemy oglądać w języku niegęsim. Oczywiście jest ich mniej niż w oryginale, ale wstydu nie ma, bo nowe treści cały czas się pojawiają. W wersji podstawowej kosztuje 34 zł miesięcznie. By oglądać w HD i na dwóch ekranach jednocześnie, trzeba wyłożyć 43 zł. Warto przetestować – pierwszy miesiąc za darmo.

NARZĘDZIA

Opera Mini

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: np. Chrome, Firefox, Safari (choć wszystkie bez blokowania reklam)

Obstawiam, że będzie coraz popularniejsza, a główną przyczyną tego jest fakt, że **potrafi blokować reklamy**. Cudów nie ma i coś tam zawsze przejdzie, zupełnie jak w przypadku Adblocka, ale i tak jest to duży krok naprzód: wycięcie nawet części reklam ułatwia przeglądanie internetu. Po zainstalowaniu warto przeglądarkę dostosować, dobierając optymalny wygląd interfejsu, bo standardowe ustawienia – przynajmniej w przypadku Androida – nie są zbyt szczęśliwe. Z ciekawszych funkcji **mamy również możliwość przepuszczania danych przez serwery Opery, gdzie są kompresowane, przez co można zaoszczędzić na transferze niekiedy nawet 30%**. Świetna rzecz dla ludzi, którzy nie mają dużych pakietów danych. Sama aplikacja sprawdza się nieźle również pod względem wydajności – użytkownicy mobilnego Chrome'a nie powinni zauważyć żadnej różnicy na niekorzyść.

VLC

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: np. MX Player, Allplayer

Popularny player z peceta w mobilnej wersji. Kiedyś miał tendencję do wieszania się przy odczytywaniu niektórych formatów, ale moim zdaniem ma już to za sobą. **Szybki, wygodny, w niewielki stopniu obciąża telefon.** Odtwarza lokalnie, jak również streamy.

Snapseed

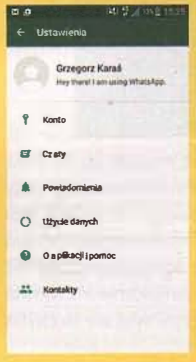
Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: np. Pixlr, Photo Editor, Photoshop

Aplikacja rodem z Google'a, do której gigant swego czasu przerzucił z innych swoich programów sporo opcji pozwalających na **szybki retusz zdjęć**, dodając jednocześnie nowe. Powstał program, który śmiało może konkurować z komercyjnymi. Zobaczcie koniecznie!

WhatsApp

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP

To obecnie **najpopularniejszy komunikator na świecie**, kupiony przez Facebooka za zawrotną sumę 16 miliardów dolarów. Aplikacja po zainstalowaniu na dobrą sprawę zastępuje SMS-y, umożliwiając komunikację tekstową (również grupową), głosową, wysyłanie obrazów i klipów wideo. Zaletą jest prostota obsługi – logujemy się za pomocą aktualnego numeru telefonu. No i baza użytkowników – ta jest ogromna, gwarantuję, że spora część waszych znajomych już tam jest.



Alternatywy

Facebook Messenger – komunikator-przyszywka do największego serwisu społecznościowego, szalenie popularny ze względu na bazę użytkowników i prostotę.
Skype – na dobrą sprawę synonim wideorozmów, wykupiony przez Microsoft stał się naturalnym komunikatorem w systemach Windows.
Slack – grupowy komunikator wprostwymarzony do kontaktów w ramach średnich lub większych grup. Mnóstwo opcji moderacyjnych, pluginy, integracja z dodatkowymi usługami zewnętrznymi.
SnapChat – dzięki temu komunikatorowi wyślesz innym swoje foty wraz z krótką sentencją. Popularność zdobył m.in. tym, że standardowo nie zachowuje historii (choć oczywiście są sposoby, by to zabezpieczenie obejść).
KIK – inny komunikator nastawiony na szybkie dzielenie się materiałami foto, głównie w ramach większych grup.

Lista zakupów – Łowcy Cen

Cena: darmowa
Platforma: Android
Alternatywa: np. Lista zakupów

Całkiem świeża, ale warta zainteresowania polska aplikacja. To porównywarka cen artykułów spożywczych, interaktywna lista zakupów i miejsce, gdzie **możemy sprawdzić lokalizację pobliskich sklepów z godzinami otwarcia**. Listy zakupów możemy tworzyć, m.in. skanując kody kreskowe, za każdym razem mamy od razu przegląd cen każdego produktu. Baza artykułów jest duża, program zaś podpowiada, w którym sklepie zrobimy najtańsze zakupy i jakich produktów z naszej listy tam ew. brakuje.

Jakdojade.pl

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: komunikacja miejska w Google Maps

Aplikacja powiązana z serwisem, który **ułatwia korzystanie z komunikacji miejskiej w największych polskich miastach**. Podajemy przystanki początkowy oraz końcowy i jak chcemy, to dodatkowe parametry w postaci liczby przesiadek czy preferencji godzinowych, a program zwraca sugerowane trasy przejazdu. Wszystko jest widoczne na mapie, zaznacza również takie szczegóły jak droga piechotą między przystankami. Niezastąpiona, gdy nie znamy miasta, pomocna na co dzień.

NIEZBĘDNIK

Word

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: darmowa
Alternatywa: np. OfficeSuite

Edytor dokumentów tekstowych od Microsoftu. To w zasadzie standard, więc warto go zainstalować, tym bardziej że jest za darmo i ogarnia większość funkcji znanych z wersji komputerowej – w tym komentarze i bardziej zaawansowane formatowanie, dzięki czemu nawet w podróży można popracować.

Solid Explorer

Platformy: Android
Cena: darmowa
Alternatywa: np. ES File Explorer

Najlepszy moim zdaniem menedżer plików. Klasyczna nawigacja w dwóch oknach, możliwość instalowania pluginów, fajna wyszukiwarka, opcja zarządzania ukrytymi folderami. Program daje również dostęp do statystyk dotyczących zapełnienia nośników, dzięki czemu łatwiej utrzymać porządek, nie wychodząc poza Explorera.

PowerAmp

Platformy: Android, iOS
Cena: 1,79 zł
Alternatywa: np. Pulsar Music Player, BlackPlayer, Winamp

Prawdopodobnie najlepszy odtwarzacz dla Androida. Kiedyś ubóstwiałem Winampa, ale z perspektywy czasu PowerAmp okazał się stabilniejszy. Nie bez znaczenia jest też parę opcji do modyfikacji brzmienia, które tu są dostępne. Jest płatny, ale nie bądźmy śmieszni – 1,79 zł to nie majątek.

GPS

Proximity Alert

Cena: darmowa
Platforma: Android
Alternatywa: np. Geotask, Geofencing

Raczej mało znana aplikacja, ale całkiem przydatna – **pozwala ustawiać przypomnienia na podstawie danych z GPS-a.** Można np. skonfigurować telefon, by przypomniał o tym, że trzeba podlać kwiatki, gdy dojedziemy do domu. Obszar da się wyznaczyć, wstukując współrzędne lub wpisując adres, a potem dobierając promień, w którym powiadomienie się uruchomi. Poza tym jest możliwość spersonalizowania formy alarmu i wiadomości. Proste, ale bywa przydatne. Podobną funkcjonalność mają niby systemowe alarmy Androida i iOS-a, można tam sobie włączyć przypominanie w zależności od lokalizacji, tu jednak mimo dość topornego interfejsu dostajemy więcej opcji.

Glympse

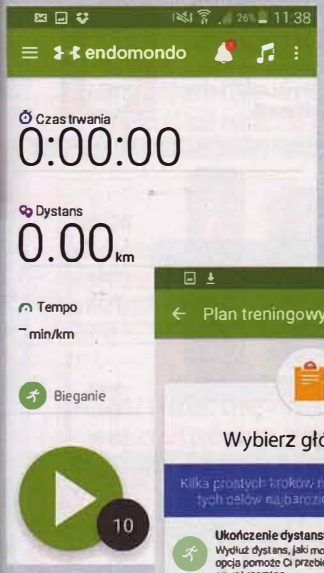
Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: np. One Touch Location, GPS Share

Prawdopodobnie najlepszy program do dzielenia się swoją lokalizacją z bliskimi. **Niezastąpiony, gdy trzeba komuś przekazać informacje na temat pobytu lub czasu dojazdu** – można w bardzo prosty sposób wygenerować link, który następnie wysyłamy do osoby zainteresowanej. Po kliknięciu nie dość, że będzie mogła śledzić zmiany w lokalizacji, to Glympse dodatkowo będzie starał się przewidzieć na podstawie dotychczasowych postępów, kiedy dotrzemy do celu.

Polaris Navigation GPS

Cena: darmowa
Platformy: Android
Alternatywa: np. BackCountry Navigator

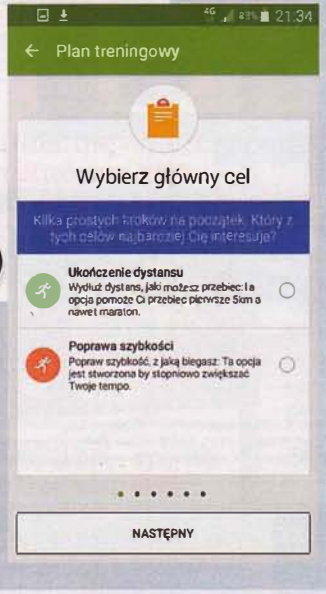
To taki kombajn, który **przyda się przede wszystkim turystom.** Z poziomu aplikacji mamy dostęp do dziewięciu systemów map, każdy kraj można zaś zapisać, by korzystać potem w trybie offline. Ponadto program oferuje diagnostykę GPS, komplet informacji dotyczących położenia na trasie, możliwość rysowania i śledzenia własnych szlaków, dzielenia się pozycją w terenie z innymi przez e-maila lub SMS-a, a także najzwyklejszą nawigację.



Endomondo

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP
Alternatywa: np. Runkeeper, Runtastic

Aplikacja, która jest przedłużeniem serwisu do kompleksowego śledzenia aktywności fizycznej. Monitoruje np. trasę biegu czy jazdy na rowerze, a następnie zapisuje dane na serwerze. Potem możemy je sobie analizować, porównywać czasy między kolejnymi biegami czy nawet tworzyć kompleksowe zestawienia aktywności. Endomondo to także trener, który będzie na bieżąco raportował czasy, sugerował zmiany tempa czy – przy użyciu odpowiedniego czujnika – monitorował tętno. Do niektórych funkcji, jak choćby monitorowania stref tętna, tworzenia planów treningowych czy przeglądania historii rekordów, trzeba wykupić opcję premium, ale **darmowa wersja spokojnie wystarczy.**



Waze

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS
Alternatywa: np. Yanosik, HERE, Google Maps

Społecznościowa aplikacja do **unikania korków oraz zbierania i dzielenia się informacjami na temat podróży.** To taka bardziej rozbudowana nawigacja GPS: potrafi wyznaczyć trasę, uwzględniając informacje o ruchu i w locie zmieniając ją na optymalną. Można też dzielić się lokalizacją na drodze z innymi osobami i otrzymywać informacje o szacowanym czasie przyjazdu znajomych w sytuacji, gdy jedziecie w to samo miejsce. Poza tym Waze oferuje podstawowe informacje na temat okolicy: stacji benzynowych, ciekawych miejsc, gastronomii itd. Całość ujęta jest w formę gry: korzystając z Waze'a i dzieląc się informacjami z innymi użytkownikami, gromadzimy punkty, które pozwalają wspinać się w rankingu i rywalizować z pozostałymi kierowcami.

GoogleMaps

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa
Alternatywa: np. HERE

Nareszcie Google naprawił, co zepsuł. Aplikacja wróciła do funkcjonalności sprzed nieslawnego update'u – bez kłopotu można już ściągać i zarządzać wycinkami map do użytku offline. Obszar, jaki da radę zapisać, jest naprawdę duży – bez problemu zmieści się cała Warszawa czy Rzym. Prywatnie nie wyobrażam sobie życia bez tego softu.

SkyMap

Platforma: Android
Cena: darmowa
Alternatywa: np. Stellarium, SkySafari 4

Prosta aplikacja dla ciekawych, co tam na niebie błyska. Wykorzystuje GPS i kamerę telefonu, by pokazać niebo w trybie rozszerzonej rzeczywistości. Pozwala zidentyfikować gwiazdy i inne obiekty nocnego nieba. Świetna na początek, potem polecam przesiąść się np. na Stellarium lub SkySafari 4.

MarineTraffic

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: 21 zł (Android, iOS), 15 zł (WP)
Alternatywa: np. FindShip

Fajna aplikacja pozwalająca sprawdzić, jaki statek widać na horyzoncie, gdy np. spacerujemy po plaży. W wersji podstawowej pobiera pozycję z GPS-u i pokazuje okolicę, ale mamy też możliwość ręcznego przeglądania mapy całego świata. Zapłacić ekstra trzeba za tryb rozszerzonej rzeczywistości, ale nie polecam, bo jest raczej słaby.

Nvidia GeForce GTX 1060

Cena: 1279 zł | Dostarczył: Nvidia | www.nvidia.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1506 MHz (1708 MHz Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8 GHz • **Zużycie energii (maks.):** 120 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x turbina, dwuslotowe • **Wymiary:** 250 x 98 x 36 mm • **Waga:** 850 g

Bardzo szybka karta w świetnej cenie.

Walkę o portfele klientów w tej generacji Nvidia rozpoczęła od modeli najdroższych. GTX-y 1080 i 1070 to świetne karty, o wydajności lepszej nawet od Titana X za 5000 zł, ale nie ma się co oszukiwać – niewiele osób stać na wydanie na GPU 2000, a tym bardziej ponad 3000 zł. Oczywiście jest już na rynku Radeon RX 480, ale brak konkurencji sprawił, że w Polsce kosztuje on 200-300 złotych więcej, niż wynosi cena zalecana. Na szczęście odpowiednik ze strony Nvidii, **GeForce GTX 1060, właśnie nadszedł i – jeśli ceny Radeonów się utrzymają – pozamiatał!**

Od strony czysto sprzętowej GTX 1060 to (nie licząc pamięci) połowa GTX-a 1080 – tyle że za 1/3 ceny. Już samo to sprawia, że relacja liczby fps-ów do złotówek powinna być bardzo dobra. Pytanie tylko brzmi – ile tych pierwszych będzie? Odpowiedź przynoszą testy wydajności, z których jasno wynika, że zapowiedzi Nvidii o wydajności na poziomie GTX-a 980 wcale nie były rzucaniem słów na wiatr.

Nawet przy standardowym taktowaniu GTX 1060 bez problemu rozprawił się z firmowo podkręconym GTX 970 od Zotaca. Nie ma żadnego znaczenia, czy chodzi o testy syntetyczne, czy gry! Różnice średnio wynoszą ok. 10%, ale... GTX-a 1060 można jeszcze podkręcić. Większość modeli przedpremierowych bez problemu działa z zegarem 2 GHz (zamiast 1708 MHz), a to oznacza kolejne 15%. Podobnie wygląda także bezpośrednie porównaniez Radeonem RX 480. Karta AMD wyrównaną walkę może nawiązać jedynie w grach używających DirectX 12 lub Vulkana, ale tych ciągle jeszcze za wiele nie ma.

Oczywiście cały czas mówimy tutaj o wersjach referencyjnych. Warto pamiętać, że AMD odgraża się, że przygotowane przez inne firmy wersje z lepszym chłodzeniem i sekcją zasilania będą wydajniejsze, ale cały czas jeszcze na nie czekamy, bo na razie pokazano tylko zdjęcia. A skoro już przy dostępności jesteśmy: oficjalna rekomendowana cena GeForce'a GTX 1060 to w Polsce 1279 zł. Jeśli zostanie narzucony na nią podobny „podatek od nowości" co na Radeona RX 480, skończy się na 1500-1600 zł. Na potrzeby oceny przyjąłem jednak, że Nvidii uda się sprawić, że karty będą do kupienia taniej – bo jak udowodniła przy okazji poprzednich premier, ma znacznie większy posłuch w Polsce niż AMD. A to oznacza jedno – jeśli Radeon RX 480 będzie już dostępny w cenie rekomendowanej, GTX 1060 będzie równie opłacalny, a dla fanów gier nieużywających DirectX 12/Vulkana – nawet bardziej, więc znaczek i wysoka ocena są jak najbardziej na miejscu! ■AI

PODSUMOWANIE

+ high-endowa wydajność • cena jak kart ze średniej półki • nowe technologie • wbudowany procesor audio • energooszczędna • dobrze się podkręca • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach

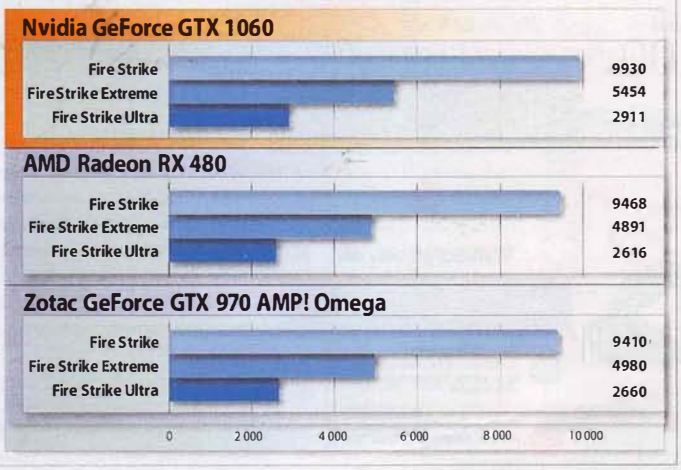
− droższa od poprzedniczki • konkurencja ma 8 GB RAM-u • i lepiej radzi sobie z DX12/Vulkanem

OCENA 9+

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Nvidia GeForce GTX 1060	AMD Radeon RX 480	Zotac GTX 970 AMP! Omega
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	128	128	128
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	53	45	49
2560 x 1440	30	26	28
3840 x 2160	13	10	12
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji n a sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	100	89	96
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	57	50	52
2560 x 1440	43	37	39
3840 x 2160	24	22	23
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	110	110	118
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	99	95	107
2560 x 1440	96	78	91
3840 x 2160	50	39	43

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForceGTX 970AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL 15, **dysk:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

TP-Link Neffos C5 Max

Cena: 800 zł | Dostarczył: TP-Link | www.neffos.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** MTK MT6753, 8 x 1,3 GHz (Cortex A53) • **Grafika:** ARM Mali-T720 MP3 • **Ekran:** IPS, 5,5" cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** LTE (do 150/50 Mb/s), GSM, HSPA+, WCDMA, Bluetooth 4.0, Wi-Fi n. 2 x micro-SIM (oba 4G) • **Bateria:** 3045 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** czujnik jasności, akcelerometr, kompas, GPS/GLONASS, głośnik, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 13 (z podwójnym flashem) i 5 Mpix • **Wymiary:** 152 x 76 x 8,9 mm • **Waga:** 161 g

Wnętrzności ze średniej półki i bardzo dobry ekran.

Co wyjdzie, gdy firma znana z bardzo dobrego, a przy tym rozsądnie wycenionego sprzętu sieciowego weźmie się do smartfonów? W przypadku TP-Linka odpowiedź to trzy smartfony Neffos, z których przetestowaliśmy topowy. **Ma ekran Full HD o przekątnej 5,5"** i dość cienką plastikową obudowę z „metalowym" obramowaniem i przyciskami. Wygląda to dobrze, nie ma problemu z trzeszczeniem czy wyginaniem się. Gniazda SIM oraz microSDHC ukryto pod tylną klapką, podobnie jak baterię – niestety, niewymienną. Za wydajność odpowiada ośmiordzeniowy MediaTek, który **mimo 2 GB RAM-u nie daje zapomnieć, że to średnia półka**. Choć Android (wersja 5.1) wygląda „goło", przycięcia i zwolnienia są na porządku dziennym. Z drugiej strony w Pokémony grać się jak najbardziej da (ten model wylądował nawet na naszej okładce!). A skoro już przy nich jesteśmy, warto wspomnieć o GPS-ie, który działa dobrze także z wnętrza autobusu czy samochodu, co wcale nie jest oczywistew tańszych smartfonach. Aparaty foto mają wysoką rozdzielczość, ale w słabych warunkach włącza się bardzo ostre odszumianie i zdjęcia przypominają obrazy impresjonistów. Ogólnie jednak to smartfon oferujący podobną wydajność co konkurencja – tyle że w przeciwieństwie do niej ma ekran, za który u innych trzeba dopłacić nawet kilkaset złotych. ■AI

PODSUMOWANIE

+ rewelacyjny (jak na cenę) ekran • jakość wykonania • dual SIM z obsługą 4G • niemal goły Android • dobra cena

− Android 5.1, a nie 6 • niewymienna bateria • wolne ładowanie z włączonym ekranem

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

oGrosz licytuj za grosze

edycja 71

SPRAWDŹ AKTUALNĄ CENĘ Wyślij DARMOWY SMS na 80292, wpisz kod przedmiotu → **LICYTUJ** Podbijaj cenę → **WYGRYWAJ LICYTACJĘ** → **ODBIERZ WYGRANĄ** Bezpłatna wysyłka kurierem

Wylicytuj atrakcyjne produkty nawet za mniej niz 10% ich realnej wartosci!

SUPER HIT

Laptop Dell Inspiron 17" o wartości: 1990 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści LS pod numer 70092

SUPER HIT

Odkurzacz akumulatorowy Philips o wartości: 899zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści ZL pod numer 70092

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA 161,65 ZŁ

Rower damski KROSS Centro o wartości: 1399 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści RC pod numer 70092

Ponton 4-osobowy FISHMAN o wartości: 449 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści FI pod numer 70092

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA 27,43 ZŁ

Tablet z klawiaturą OVERMAX o wartości: 499 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści TZ pod numer 70092

SUPER HIT

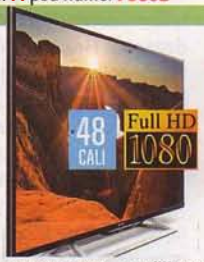
Kompresor Stanley + akcesoria o wartości: 510 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści KS pod numer 70092

Trampolina ogrodowa NeoSport o wartości: 378 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści TN pod numer 70092

Telewizor Sony Bravia 48 cali o wartości: 2300zł



SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści KD pod numer 70092

Telefon dla seniora myPhone o wartości: 276 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści GM pod numer 70092

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA 20,57 ZŁ

Zegarek damski Timex o wartości: 529 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści DT pod numer 70092

NOWOŚĆ!

Bon na paliwo 1000 zł o wartości: 1000 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści BF pod numer 70092

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA 158,66 ZŁ

Smartfon LG G3 o wartości: 1399 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści SG pod numer 70092

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA 209,63 ZŁ

Telewizor Samsung 48" FullHD o wartości: 2899 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści TS pod numer 70092

Smartfon HUAWEI P9 lite o wartości: 1299 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści SH pod numer 70092

NOWOŚĆ!

Grill elektryczny TEFAL o wartości: 397 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści GE pod numer 70092

Wyciskarka wolnoobrotowa ZELMER o wartości: 899 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści ZJ pod numer 70092

Koszt wysłania sms-a na 70092: 0,62 zł z VAT.

SPRZEDANY ZA 302,17 ZŁ

Laptop Dell - wartość 1699 zł wylicytował Pan Andrzej z Brzegu

SPRZEDANY ZA 38,50 ZŁ

Telewizor Philips 48 LED - wartość 2127 zł wylicytował Pan Krzysztof z Pęcławic

SPRZEDANY ZA 124,39 ZŁ

Pralko-suszarka Indesit - wartość 1499 zł wylicytowała Pani Henryka z Bytomia

Szczegółowe informacje o licytowanych produktach na stronie www.ogrosz.pl

INFORMACJE DODATKOWE: Płatność wylicytowanej ceny przy odbiorze produktu. Licytowane są tylko NOWE PRODUKTY, oryginalnie zapakowane i objęte gwarancją producenta. Sprawdzenie ceny odbywa się za pomocą numeru 80292. Licytacja każdego przedmiotu rozpoczyna się od 0 zł, a każde przebicie powoduje zwiększenie jego ceny o 1 grosz. Licytacja przedmiotów odbywa się za pomocą numeracji 70092,79092, 92092. Koszt wysłania sms-a na 70092: 0,62 zł z VAT; na 79092: 11,07 zł z VAT; na 92092 24,6 zł z VAT. Maksymalny czas trwania Licytacji i maksymalny czas Dogrywki to odpowiednio 21 Dób i 12 godzin. Całkowity czas trwania licytacji to suma podstawowego czasu i czasu Dogrywki. Zdjęcia oraz wartość produktów mają jedynie charakter poglądowy, stąd rzeczywisty wygląd oraz cena mogą różnić się od prezentowanych w niniejszej reklamie. Usługa dostępna jest w sieciach: T-Mobile, PLUS, ORANGE, PLAY. Regulamin aukcji oraz dodatkowe informacje są dostępne na stronie sms.ogrosz.pl.
Dostawcą usługi jest Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. z siedzibą w Warszawie, ul. Motorowa 1.

Razer Naga Hex V2

Cena: 440 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 12 (w tym programowalnych: 12) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2,1 m • **Rodzaj sensora:** laserowy, 16 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** 1 x USB • **Inne:** sterowniki Synapse 2.0, podświetlenie RGB z możliwością wyłączenia (Chroma) • **Wymiary:** 119 x 75 x 43 mm • **Waga:** 135 g

Świetna, jeśli potrzebujesz wielu przycisków.

Poprzednią wersję Heksa pokochałem od pierwszego wejrzenia i przez wiele miesięcy używałem jako podstawowego gryzonia. I to w czasach, gdy nie było jeszcze Heroes of the Storm, jedynej Moby, którą trawię. Główna w tym zasługa kształtu, który sprawiał, że można nią było kierować samymi palcami, czasem tylko pomagając sobie ruchem nadgarstka. Do tego dochodziło sześć (stąd nazwa) opcjonalnych przycisków pod kciukiem, każdy z własnym mikroprzełącznikiem, co przekładało się na pewność działania. Hex sprawdzał się również w normalnej pracy, bo profile można było tworzyć do każdego programu osobno i same się przełączały.

Teraz na rynek trafia Hex V2, który ze starym ma na pierwszy rzut oka wspólną tylko nazwę. W dodatku mylącą, bo przycisków pod kciukiem ma siedem. V2 bazuje na nowej wersji Nagi i wydaje się znacznie większy, choć różnice wynoszą tylko parę milimetrów. Czarna, lekko chropowata powierzchnia obudowy sprawia wrażenie znacznie poważniejszej i bardzo trwałej (po paru tygodniach nie zostały ślady użytkowania). Dotego rolka w obecnej wersji wychyla się na boki, a podświetlenie (diody ukryto w bocznych przyciskach, rolce i pod logiem) jest zgodne ze standardem Chroma, może więc mieć dowolny kolor, pracować w kilku trybach oraz synchronizować się z innymi razerowymi peryferiami.

Najważniejszą zmianą jest jednak nowy sensor. W poprzedniku miałon czułość 5600 dpi, teraz – do 16 000 dpi. Korzystanie z maksimum to absurd, ważniejsze, że nowy sensor działa pewniej także przy bardziej sensownych ustawieniach, rzędu 1000-2000 dpi. A lenic w tym dziwnego, to jeden z najlepszych laserowych czujników na rynku, montowany również w myszach dla fanów FPS-ów, sprawdzi się więc w każdych warunkach. OK, w najpopularniejszym wśród zawodowych headshoterów modelu DeathAdderze jest inny sensor, optyczny, ale jeśli to on jest najważniejszy, a nie dodatkowe przyciski na makra, to przecież nikt do kupna Heksa nie zmusza.

Na tle bezpośredniej konkurencji Hex V2 wypada jednak bardzo dobrze zarówno pod względem możliwości, jak i jakości wykonania. Nie trzeba także dopłacać za logo, a w każdym razie nie więcej niż w przypadku innych MOBA/MMO-wych modeli (za wyjątkiem poprzednika, który jest w polskich sklepach o jakieś 100 zł tańszy).

Jeśli szukasz dobrej myszy z masą przycisków, ta jest jedną z najlepszych. I najwygodniejszych. Co dla mnie wcale nie jest jednak zaletą – wolałbym, by wnętrzności V2 umieszczono w obudowie oryginalnego Heksa, bo nowa mnie rozleniwia... ale to jedyny problem, w dodatku mocno osobisty. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **boczne przyciski, których nie trzeba się godzinami uczyć • bardzo dobra ergonomia • świetny sensor • ogromne możliwości konfiguracji • przechowywanie ustawień w chmurze • bardzo wygodna...**

➖ **...może nawet za bardzo, ale to już sprawa mocno osobista • cena, zwłaszcza w oficjalnym sklepie**

OCENA **8+**

ALTERNATYWA

Razer Naga Hex | 300 zł

Minimalnie mniejsza i nieco mniej wygodna, przez co – paradoksalnie – lepiej sprawdza się w dynamicznych starciach. Ma jednak wyczuwalnie gorszy sensor i mniej przycisków.

Tt eSports Level 10 M Advanced

Cena: ok. 400 zł | Dostarczył: Thermaltake | www.ttesports.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym czteropozycyjny przycisk 5D, wszystkie programowalne) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** laserowy Avago 9800, 3200 dpi (do 16000 w trybie Overdrive) • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** regulacja wysokości amortyzowanego grzbietu, personalizowane podświetlenie „system wentylacji" • **Wymiary:** 131 x 87 x 40 mm • **Waga:** 135 g

Wygląd nie jest najszczęśliwszy dla ludzi cierpiących na trypofobię.

Klocek. To pierwsza myśl, która pojawiła się w mojej głowie, gdy położyłem dłoń na odświeżonym Level 10 firmy Thermaltake. Towarzyszy mi ona i teraz, gdy powinienem był już zauważyć i docenić amortyzowany, lekko wychylany grzbiet myszy czy „system wentylacji" w postaci kilkunastu dziurek tuż pod miejscem, w którym bywa czasem mój palec wskazujący. Trzy lata temu Crazy ocenił oryginał na 2+ i od tego czasu **gryzoń zmienił się na lepsze** – zaokrąglona końcówka grzbietu nie wrzyna się już w dłoń i dodano podstawkę pod kciuk. Tym ostatnim jednak wciąż zbyt często klikałem boczne przyciski, chcąc mocniej złapać urządzenie, a przez to, że wychylany „klikacz 5D" pozostał schowany niewygodnie blisko tylnego końca lewej ścianki, nie znalazł u mnie zastosowania. Szerokość myszy i precyzja jej czujnika sprawiły, że w Overwatcha grało mi się całkiem przyjemnie. Jednak poza grą rozmiar i waga urządzenia po prostu mi przeszkadzały w zwykłym, ludzkim, precyzyjnym klikaniu linków ze śmiesznymi obrazkami, a i cenę trudno niestety uznać za atrakcyjną. ■enki

PODSUMOWANIE

➕ **jest lepsza od poprzedniczki • dowolne podświetlenie • ciekawy przycisk 5D...**

➖ **...jeśli masz kciuk z gumy • cena • no, po prostu klocek**

OCENA **5+**

ALTERNATYWA

Logitech G502 | 300 zł

To nadal najlepsza uniwersalna mysz gamingowa, zarówno jeśli chodzi o pewność działania sensora, jak i ergonomię. Obecnie w sprzedaży jest druga wersja, z podświetlaniem RGB.

Tt eSports Commander Gaming Gear Combo

Cena: 150 zł | Dostarczył: Thermaltake | www.ttesports.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych przycisków:** 0 (w tym programowalnych: 0) plus rolka w myszy • **Sposób podłączenia:** 2 x USB • **Długość kabli:** po 1,8 m • **Rodzaj sensora myszki:** optyczny, 2400 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Podstawka pod nadgarstki w klawiaturze:** brak • **Inne:** niebieskie podświetlanie • **Wymiary:** 490 x 190 x 50 mm (klawiatura), 122 x 76 x 49 mm (mysz) • **Waga:** 1,4 kg (klawiatura), 115 g (mysz)

Przeznaczony dla graczy markowy zestaw kosztujący 150 złotych? Dobre myszy potrafią kosztować dwa, a mechaniczne klawiatury trzy razy tyle, nie ma więc co oczekiwać cudów. Z drugiej strony producent chwali się, że dzięki technologii plunger (na nasze – popychacz) klawisze chodzą niemal jak w mechaniku, więc nie powinno być źle. I nie jest. Plastiki są dobrej jakości (także te udające metal), nic nie trzeszczy. **Klawisze chodzą nieco lepiej niż w zwykłych klawiaturach**, ale kopułki z literkami czy cyframi można wymienić – są takie same, jak gdyby w użyciu były mikroprzełączniki. Niebieskie, wyłączane podświetlanie sprawdza się w nocy. Jedyny problem to fakt, że klawiatura potrafi się zablokować już przy czterech wciśniętych naraz klawiszach, choć w przypadku tych najczęściej używanych w grach problem pojawia się przy szóstym, więc i tak jest lepiej niż w sprzęcie biurowym. Mysz to podobna historia. Do najlepszych jej brakuje, ale **sensor dobrze radzi sobie w grach**. Szkoda tylko, że mimo symetrycznego kształtu gryzoń ma boczne przyciski wyłącznie z jednej strony. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **dobra ergonomia • dobry sensor • niebieskie, wyłączalne podświetlanie • sensowna cena • rozpoznaje nawet sześć naraz wciśniętych klawiszy...**

➖ **...ale niekiedy klawiaturę potrafią zablokować już cztery (na szczęście te nieużywane w grach)**

OCENA **8**

ALTERNATYWA

A4Tech Bloody Q2100 | 150 zł

Zestaw bardzo podobny od strony technicznej, choć mysz (optyczna) ma do 3200 dpi, a do klawiatury jest dołączona fajna podstawka pod nadgarstki.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Garmin vivofit 3

Cena: 529 zł | Dostarczył: Garmin | www.garmin.pl

PARAMETRY • **Kompatybilność:** Garmin Connect (And, iOS, WP) • **Wyświetlacz:** LED, 64 x 64 piksele, 10 x 10 mm • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0 • **Bateria:** CR1632 (rok pracy) • **Wodoodporność:** do 5 atm • **Sensory:** akcelerometr • **Dodatkowe:** brak • **Pasek:** wymienny, długość 137-195 mm • **Waga:** 26 g

To ładna opaska, działa też jak zegarek, a bateria w niej wystarcza na rok (!) pracy. **Czego chcieć więcej? Pytanie z pozoru retoryczne, ale odpowiedź jest prosta. Przede wszystkim: niższej ceny.** Za pół tysiąca złotych można bez większego problemu kupić zegarek Pebble'a, który również mierzy kroki i wskazuje godzinę, ale oprócz tego jest też pełnoprawnym smartwatchem. Vivofit 3 sam pokazuje na ekraniku tylko godzinę, datę, liczbę zrobionych danego dnia kroków, cel do osiągnięcia, odległość, spalone kalorie i czas intensywnych ćwiczeń. Więcej dowiadujemy się po zainstalowaniu softu Garmin Connect, który oferuje jeszcze m.in. analizę snu i szereg funkcji społecznościowych. Opasce brakuje za to wibracji, nie powiadamia ona o dzwoniącym telefonie czy wiadomościach. Sam oddałbym chętnie choćby tę roczną baterię (ładowanie np. raz na miesiąc to nie problem, a wymiana pastylkowej baterii przy użyciu maleńkiego śrubokręta – i owszem) za kilka opcji, które ma np. chiński Mi Band. No i jeszcze drobnostka: zapięcie paska jest twarde i chropowate, co nie jest dobrym pomysłem w kontekście urządzenia, które zdejmuje się praktycznie raz na rok. ■MQc

Opaska bardzo estetyczna, ale niestety o wiele za droga jak na oferowane funkcje.

PODSUMOWANIE

+ **bateria wystarcza na rok pracy!**
• **bardzo estetyczny wygląd**
• **wyświetlacz działa non stop**

− **o wiele za wysoka cena**
• **brak funkcji „smart"** • **brak pulsometru i GPS-a**

OCENA **6+**

ALTERNATYWA

Xiaomi Mi Band | ok. 65 zł

Jedna z najtańszych opasek na rynku – pozbawiona wyświetlacza (ma jedynie trzy diody), ale za to może informować (także wibracjami) o przychodzących wiadomościach czy dzwoniącym telefonie. Ładowana bateria starcza na ponad miesiąc.

Doogee Smart Cube P1

Cena: 1000 zł | Dostarczył: CK Mediator | www.ckmediator.pl

PARAMETRY • **Rozdzielczość natywna:** 854 x 480 • **Przekątna obrazu:** 30-100" • **Współczynnik rzutu:** brak danych • **Minimalna odległość:** 1 m • **Technologia:** TI DLP • **Maksymalna jasność:** 70 lumenów (lampa LED o trwałości 30 000 godzin) • **Złącza** USB 2.0, micro-USB • **Zużycie energii (maks./min.):** brak danych • **Dodatkowo:** wbudowana bateria 4800 mAh (do 3 h pracy), 1 GB RAM, 8 GB pamięci flash, wbudowany głośnik, zgodny z OTG, Miracast, DLNA, Airplay, Wi-Fi 802.11 b/g/n, aplikacja towarzysząca – pilot, ładowarka • **Wymiary:** 62 x 62 x 62 mm • **Waga:** 290 g

Kolorowy sześcian **to kieszonkowy projektor**, który można wykorzystać na wiele sposobów, z których najbardziej naturalne wydaje się odtwarzanie filmów z USB, ale sprzęt da się też sparować np. z komórką poprzez Wi-Fi i zastosować jako duży ekran do różnych zadań: multimediów, prezentacji, nawet grania. Zresztą telefon tu tak naprawdę nie jest potrzebny, bo Smart Cube jest w dużym stopniu samowystarczalny: śmiga na Androidzie 4.4, pozwala na łączenie się z siecią, pobieranie aplikacji, zapisywanie multimediów w pamięci. **Może działać zasilany zwykłą ładowarką lub wbudowaną baterią**, która starczy na niecałe 3 h działania – czyli możemy np. na biwaku obejrzeć sobie wieczorem jeden film lub kilka odcinków sitcomu. Wieczorem – bo jasność jednak nie powala: zapomnijcie o stosowaniu P1 w normalnie oświetlonym pomieszczeniu. To nie jest profesjonalny sprzęt, co zresztą widać również po cenie, która wynosi ok. 1000 zł. Jeśli nie oczekujecie za wiele – będzie OK. ■J.Lo

Mały projektor dla niezbyt wymagających.

PODSUMOWANIE

+ **ładny, lekki, niewielki • może robić za power bank • dużo możliwości komunikacyjnych**

− **natywna rozdzielczość to nawet nie HD • stosunkowo niewielka jasność**

OCENA **8**

ALTERNATYWA

Philips PicoPix 4010 | 1100 zł

Droższy, ale parametry obrazu ma nieco lepsze. Choć w jego przypadku odpada możliwość działania bez zewnętrznego źródła zasilania, lepiej sprawdzi się podczas różnego rodzaju prezentacji, gdzie tak naprawdę wbudowana bateria jest zbędna.

REKLAMA

REKLAMA

ALSEN.PL

Zaufana stabilność!

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

269.-

ASUS H110M-K
Chipset Intel® H110
Gniazdo procesora LGA1151
2 gniazda DDR4, 4 x SATA 6Gb/s port
Częstotliwość szyny pamięci 2133 MHz
Realtek® ALC887 8-Channel High Definition Audio CODEC

Perfekcja gamingu!

NVIDIA GEFORCE GTX

2299.-

GEFORCE GTX 1070
Złącze karty PCI-E 16x ver. 3.0
Wielkość pamięci VRAM 8 GB
Taktowanie pamięci 8008 MHz
1 x DVI-D, 1 x HDMI, 3 x DisplayPort

Tchnij nowe życie w komputer!

Kingston

189.-

120GB

Kingston SSD UV400 SERIES
Interfejs dysku SATA III 6 Gb/s
Prędkość odczytu 550 MB/s
Prędkość zapisu 350 MB/s

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING
PROFESJONALNY SERWIS KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art. 66 par. 1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu EURO i USD, cena może ulec zmianie.

Razer ManO'War

Cena: 800 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Impedancja:** 32 Ω • **Długość kabla:** bezprzewodowe, do 12 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** wbudowane w muszle pokrętła regulacji głośności słuchawek i mikrofonu, oświetlenie LED RGB, dołączona ministacja dokująca i kabel doładowania • **Waga:** 375 g

Olbrzymy! To pierwsze, co pomyślałem, zakładając najnowszy model słuchawek Razera. Miałem na uszach wiele modeli z przetwornikami o średnicy 50 mm i większej, ale i tak te wydały mi się absurdalnie duże. Spora w tym zasługa poprzednich Krakenów, które na zdjęciach wyglądają podobnie, a na żywo oba te modele dzieli przepaść. Jak to się jednak ma do dźwięku? Czy okaże się on równie okazały co wygląd ManO'Warów?

Przed rozpoczęciem testów musiałem jednak podłączyć nadajnik. A jeszcze wcześniej go znaleźć. Banalne – jeśli się już wie, że w prawej muszli znajduje się na niego specjalny schowek. Za pierwszym razem łatwo go przeoczyć, bo oba są niewiele większe od wtyczki USB. Nano dongla można podłączyć bezpośrednio do gniazda USB, ale Razer dodaje także specjalną stację dokującą z długim kablem, którą można postawić na biurku. Jest ładna, ale nie o estetykę chodzi, tylko o zdarzające się interferencje z USB 3.0. W testowej maszynie nie było z tym problemów, ale skoro wspomina się o tym w oficjalnym FAQ, nie będę się kłócił. Po podłączeniu trzeba jeszcze zainstalować sterowniki. Znaczy – to akurat zrobiło się samo, ale potem musiałem poczekać na nowy firmware, nie obyło się też bez restartu. I wsłuchiwania się w helikopter, którego odgłos wykorzystywany jest przy kalibracji dźwięku 7.1. Trwa to kilkanaście sekund, po których słuchawki są wreszcie gotowe do użytku.

Pierwsze wrażenie? **ManO'War są szalenie wygodne.** Wielkość muszli, grubość i miękkość gąbek – mimo dużej wagi nawet po kilku godzinach (i dniach) nie zmieniłem zdania co do ich ergonomii. A dźwięk? Na standardowych ustawieniach jest płaski. Takiej charakterystyki spodziewałbym się raczej po modelu mniej lub bardziej audiofilsko-referencyjnym, a nie gamingowym, ale najwidoczniej Razer wyszedł z założenia, że łatwiej modyfikować brzmienie sprzętu neutralnego niż np. ciepłego czy basowego. I ma to sens. W sterowniku można sobie włączyć zarówno dynamiczne podbicie basów, jak i dowolnie zmienić ustawienia equalizera.

Co ciekawe, z poziomu sterownika da się też dla każdego programu wybrać, czy słuchawki są 7.1 (ustawienie standardowe, dedykowane graniu), czy 2.0, co lepiej sprawdza się w muzyce. Ogólnie jednak i tak słychać, że **najważniejsza była lokalizacja dźwięków w przestrzeni, a nie muzykalność**, bo ta jest na poziomie sprzętu przynajmniej o połowę tańszego. Gorzej jest na PS4, bo w tym przypadku Razer zmienia się w „głupi" zestaw 2.0, ale taka już uroda tej konsoli i jej podejścia do dźwięku przez USB.

Pozostaje jeszcze kwestia bezprzewodowości. Dzięki podwójnym antenom ManO'Wary faktycznie miały największy zasięg spośród testowanych modeli, a teoretycznie powinny także znacznie lepiej radzić sobie w warunkach dużego „zanieczyszczenia" terenu sieciami Wi-Fi i kuchenkami mikrofalowymi.

Bardzo dobre wrażenie robi także chowany w muszli mikrofon. W opcjach mamy zarówno automatyczne dostosowywanie głośności, jak i filtrowanie odgłosów otoczenia – oczywiście prócz normalnej regulacji głośności, którą można robić pokrętłem w lewej muszli. Ostatnia sprawa to podświetlenie zgodne z systemem Chroma. To bajer, do tego zmniejszający czas pracy na baterii, ale da się go wyłączyć, a co ważne, żadna dioda nie odbija się w ekranie, a nawet w najgorszych warunkach akumulator wystarcza na około 12-15 godzin grania (naładowanie go trwa 8 godzin).

Ogólnie ManO'War to bardzo wygodne, świetnie sprawdzające się w grach słuchawki bezprzewodowe. **Tyle że kosztują małą fortunę**, ale jeśli to nie problem, do innych rzeczy trudno się przyczepić. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobrze działająca bezprzewodowość • dobrze działające wirtualne 7.1 • soft z equalizerem i podbiciem basów • akumulator na przynajmniej 12 godzin grania • bardzo dobry mikrofon • działa z PS4...**

➖ **...ale tylko w trybie stereo i bez większości efektów świetlnych • cena • w bardzo cichych pomieszczeniach słychać, że minimalnie szumią (tak same z siebie)**

OCENA 7

ALTERNATYWA

Turtle Beach Ear Force Stealth 450 450zł

Nie mają tylu bajerów, a łączność bezprzewodowa bardziej zawodzi w ciężkich warunkach, ale jeśli przeszkód po drodze nie ma, za wiele, grają bardzo dobrze, zwłaszcza jeśli lubisz niskie tony (poza profilami jest też osobne podbicie basów).

HyperX Cloud Revolver

Cena: 550 zł | Dostarczył: Kingston | www.hyperxgaming.com/pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 12 Hz – 28 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Impedancja:** 30 Ω • **Długość kabla:** 1 m + przedłużacz 2 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack 2 w 1 lub 2 x mini-jack w przedłużaczu • **Wbudowany mikrofon:** tak, odłączany • **Inne:** w przedłużaczu regulacja głośności i wyłączanie mikrofonu • **Waga:** 376 g

Gdy Kingston ogłosił, że wchodzi na rynek słuchawek dla graczy, wielu pukało się w głowę. HyperX Cloud okazały się świetne, choć lepiej sprawowały się przy słuchaniu muzyki czy oglądaniu filmów niż w FPS-ach. Ich użytkownicy wytykali przede wszystkim małą scenę, utrudniającą lokalizowanie wrogów. Częściowo zaradził temu model Cloud II, z dołączoną kartą dźwiękową USB, która w trybie 7.1 dodawała przestrzeni – tyle że z kolei po jawiły się głosy, że tak tani „grajek" pogarsza brzmienie. Czy za trzecim podejściem jest lepiej?

Jest! Tym razem mamy do czynienia ze słuchawkami zaprojektowanymi od zera przez Kingstona (poprzednie Cloudy dostępne były na rynku także pod marką QPAD), a **priorytetem były właśnie potrzeby zawodowych FPS-owców**. Efektem jest duża, jak na model zamknięty, scena oraz świetnie uwypuklone odgłosy broni maszynowej. Przy okazji mamy także podbite basy oraz tony wysokie, co daje lubianą charakterystykę typu V. Dzięki temu Revolvery świetnie sprawują się nie tylko w grach, ale mogą również dobrze pełnić funkcję słuchawek uniwersalnych. I to nawet podłączanych do smartfona, bo przyczepiony do nich na stałe kabel zakończony jest pojedynczym mini-jackiem, a mikrofon da się odłączyć.

Tyle że **niestety w słuchawkach słychać każde, najmniejsze nawet trącenie kabla**. A dotknięcie metalowego pałąka sprawia, że ma się wrażenie, jakby siedziało się w rurze, którą ktoś właśnie sprawdza młotkiem (co ciekawe, zzewnątrz tego nie słychać). A skoro już się czepiam, to Revolvery wyglądają na tańsze, zwłaszcza przez plastiki, a i design jest mniej uniwersalny niż pierwszych Cloudów.

To wprawdzie nadal dobre słuchawki uniwersalne, a świetne do FPS-ów, ale ich cena nie jest już tak atrakcyjna jak poprzedników. **Jeśli nade wszystko liczą się headshoty, Revolvery nawet przy swojej obecnej cenie mają sens** – oczywiście jeśli masz już dobrą kartę dźwiękową. Jeśli jednak hardkorowcem nie jesteś, poprzednicy są niewiele gorsi, a prawie połowę tańsi. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

➕ **dobra przestrzenność • świetnie uwypuklają odgłosy broni • bardzo dobry mikrofon • całkiem dobrze radzą sobie z muzyką**

➖ **cena • dzwoniący pałąk • kabel z dużym efektem mikrofonowym • wyglądają na tańsze**

OCENA 7

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

AKG K550 MKII

Cena: 750 zł | Dostarczył: AKG | pl.akg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 12 Hz – 28 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Impedancja:** 32 Ω • **Długość kabla:** 3 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** nie • **Inne:** w zestawie przejściówka na mini-jack 6,3 mm • **Waga:** 305 g

CD-ACTION POWER!

Najbardziej przestrzenne zamknięte słuchawki na rynku.

W słuchawkach na głowie spędzam dziennie po kilka godzin, dlatego ergonomia to dla mnie równie ważne kryterium co jakość dźwięku. W dodatku zazwyczaj robię to, siedząc, a nie biegając po mieście za Pokémonami, więc jeśli nie muszę, nie ruszam modeli nausznych. W prawdzie ich fani twierdzą, że grają równie dobrze co większe konstrukcje, ale nie ma bata, ani to nie ten poziom izolacji, ani wygody co w dobrych konstrukcjach wokółusznych. Te też się zresztą między sobą różnią: otwarte zapewniają zazwyczaj bardziej przestrzenny, lżejszy dźwięk, ale za to nie tylko ty słyszysz wszystko, co dzieje się dookoła, bo dookoła słychać również dobrze, czego słuchasz ty. Przeciwieństwem tego są modele zamknięte, które oferują także lepszy bas, a gdzieś pomiędzy leżą półotwarte.

Testowana tu druga wersja AKG K550 to nominalnie zamknięta konstrukcja nauszna – i to na tyle duża, że nawet trolle nie powinny narzekać, że im się na głowę nie zmieszczą albo że małżowiny będą im wystawać. W superlatywach można się też wypowiadać o jakości wykonania, a jeśli lubisz klasyczną elegancję, również o wyglądzie. Do tego dochodzą jeszcze grube, pokryte miękką ekoskórą gąbki i jak dla mnie optymalnie trzymający pałąk. **Jak dla mnie to ideał ergonomii.**

Z dźwiękiem sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Przede wszystkim to tak zwane monitory, albo inaczej słuchawki referencyjne, więc najważniejsze jest wierne oddanie muzyki, a nie na przykład podbijanie basów. Tym samym brak im efektu „wow" i z początku można przeżyć rozczarowanie. Ale jak się człowiek wsłucha, włączy dobrze zrealizowane nagrania, to... WOW! To na tyle dobry sprzęt, że gdy trzeba, poradzi sobie zarówno z niuansami, jak i wielką rozpierduchą! W słabszych utworach czy gorzej udźwiękowionych grach trzeba sobie wprawdzie pomóc korektorem graficznym, ale to już nie wina słuchawek, że producent dźwięku dał ciała. I jeszcze jedno – choć to model zamknięty, przestrzeni może mu zazdrościć nawet wielu konkurentów o otwartej konstrukcji (AKG K550 MKII uchodzą zresztą za najbardziej przestrzenne spośród zamkniętych).

Ideał? Jeśli chodzi o słuchanie w redakcji, która do najcichszych nie należy – jak najbardziej! Nie mam ich dosyć nawet po całym dniu, niezależnie od tego, czy akurat gram, czy też zmagam się z tekstem, słuchając czegoś ze Spotify (obowiązkowo w wysokiej jakości). Oczywiście **korzystanie z nich jedynie w grach to w pewnym sensie spore marnotrawstwo potencjału.** Nie to, że nie dadzą rady – tyle że niewiele gorzej poradzą sobie także modele znacznie tańsze. Ale jeśli szukasz słuchawek stacjonarnych, takich, których nie będziesz chciał zmienić, dopóki się nie rozpadną, AKG K550 MKII to świetny wybór. ■ Shitake

PODSUMOWANIE

➕ **świetna jakość wykonania • świetna ergonomia • studyjna jakość dźwięku • bardzo duża przestrzeń • rozmiary (jeśli masz normalną lub dużą głowę)**

➖ **rozmiary (jeśli masz małą głowę) • cena (ale widać i słychać, za co się płaci)**

OCENA 8

ALTERNATYWA

Creative Aurvana Live! | 210 zł

Najtańsze audiofilskie słuchawki na rynku. Na pierwszy rzut ucha mają dużo bardziej dociążony dźwięk, ale kosztem przytłumionej góry. W swojej cenie są jednak bezkonkurencyjne, biją też większość modeli dwu-, trzykrotnie droższych.

Creative Aurvana ANC

Cena: 570 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 1,5 m • **Impedancja:** 290 Ω (przy włączonej redukcji szumów) • **Sposób podłączenia:** wymienny kabel 2 x mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** na kablu regulacja głośności, redukcja szumu do 18 dB, sztywne etui, przejściówka samolotowa • **Waga z kablem:** 174 g

Słuchawki z aktywną redukcją szumu to zbawienie dla każdego, kto musi przebywać w ciągłym hałasie – czy jest to środek lokomocji, czy mieszkanie blisko ulicy. Aurvana ANC to jeden z najtańszych modeli z tą opcją i choć **na rynku są urządzenia sprawniejsze i lepiej brzmiące (zwłaszcza jeśli chodzi o bas), to aby je kupić, należy liczyć się z wydatkiem dwukrotnie większym**. Oczywiście prawie 600 złotych to wciąż dużo, jednak po założeniu ich na głowę i wciśnięciu przycisku (słuchawki są zasilane dodatkowo przez baterię AAA, która powinna starczyć na 40 godzin wyciszania) nagle „magicznie" znika buczenie klimatyzacji, silnika samolotu (leciałem z nimi na E3 – 12 godzin lotu było niemal przyjemnością!) czy monotonnego szumu. Mieszane uczucia mam za to w kwestii wykonania. Są wygodne, w zestawie jest też sztywne etui, ale już łapiący odciski palców plastik imitujący stal jest wprost szpetny i nie pojmuję, co robi w tak drogim sprzęcie. Mogę to jednak wybaczyć i trzymać kciuki za to, by technologia redukcji szumu staniała i zaczęła pojawiać się w coraz większej liczbie modeli. ■ MQc

Nie wyglądają ekskluzywnie, ale tłumią szumy dość skutecznie. Niestety przy okazji wycinają również dużo basu.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobrze radzą sobie z szumem • wygodne sztywne etui w zestawie • dźwięk jest akceptowalny...**

➖ **...ale nie jest to sprzęt dla zawodowych graczy czy melomanów • wyciszanie szumów tnie też basy • tandetnie „chromowany" plastik**

OCENA 7+

ALTERNATYWA

Bose QuietComfort 25 | 1300 zł

Słuchawki o klasę lepsze zarówno pod względem jakości dźwięku, jaki redukcji szumu. Niestety cena jest ponaddwukrotnie wyższa.

Creative Sound Blaster Omni Surround 5.1

Cena: 280 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • **Wyjścia:** 4 x line out, optyczne, słuchawkowe • **Wejścia:** mikrofon, MP3 • **Sposób podłączenia:** mini-USB • **Inne:** wbudowany mikrofon, pokrętło regulacji głośności, pilot • **Waga:** 135 g

Kiedy kilka miesięcy temu kupiłem nową kartę graficzną z pojedynczym wiatrakiem, aby uniknąć zakłóceń wprowadzanych przez obroty tego ostatniego przy transmisji dźwięku z mikrofonu, musiałem się zaopatrzyć w zewnętrzną kartę dźwiękową. Padło na tę, którą widzicie w ramce „Alternatywa", ale gdybym miał wówczas możliwość dogłębnego przetestowania Omni Surrounda, dołożyłbym te parę dyszek właśnie do tego sprzętu. Mam do niego w zasadzie **tylko jeden drobny zarzut: jego panel sterowania** – mieszczący zresztą tonę przydatnych opcji i regulacji, wtym m.in. wydobywanie i podkreślanie odgłosu kroków w grach – nie działa pod auspicjami zainstalowanego w redakcji antywirusa (ESET). W domu jednak wszystko hula, aż miło. Dźwięk jest czysty na słuchawkach i w zwykłych głośnikach stereo, a da się przecież bez problemu podłączyć do niego zestaw 5.1. Mikrofon w obudowie urządzenia wystarcza do wygodnych konferencji (soft Crystal Voice robi, co może, by czyścić głos z zakłóceń), a dla leniwych jest nawet pilot. Fantastyczna rzecz. ■ enki

CD-ACTION POLECA

Doskonała, wszechstronna funkcjonalność w podręcznym pudełeczku.

PODSUMOWANIE

➕ **wszechstronna i poręczna • wbudowany mikrofon • rozbudowany panel sterowania • wsparcie 5.1**

➖ **gryzie się z ESET-em • są tańsze karty zewnętrzne**

OCENA 9

ALTERNATYWA

Asus Xonar U5 | 230 zł

Solidna karta zewnętrzna bez wbudowanego mikrofonu i pilota, z osobną ręczną regulacją głośności dźwięku wychodzącego i mikrofonu. W przeciwieństwie do Omni Surround ma wszystkie wejścia i wyjścia po jednej stronie.

Przyszłość jest bardzo dynamiczna

Patrzy: **Allor**

Zalew zdjęć „HDR" sprawił, że te trzy literki wielu osobom kojarzą się z przekłamanymi kolorami, a nie lepszą jakością. Tymczasem wykorzystuje się je (literki, nie kolory) w reklamach nowych telewizorów 4K, wspominają o nich twórcy gier i producenci kart graficznych! I to w samych superlatywach. Spisek? Bynajmniej – to tylko próba dorównania ludzkim oczom.

Przez długi czas najważniejszym parametrem dla producentów sprzętu była rozdzielczość. I przekątne – oczywiście coraz większe. Tyle że nawet Full HD wystarcza, by pojedyncze punkty przestały być widoczne z odległości około dwóch metrów – i to w przypadku TV o przekątnej 50 cali. Jeśli w tym momencie zaczynasz się zastanawiać, po co w takim razie wprowadzano 4K, to nie jesteś jedyny.

Dynamika kontratakuje

W najnowszym standardzie 4K, o nazwie Ultra HD Premium, istotna jest na szczęście nie tylko rozdzielczość. Znacznie ważniejszy jest HDR. To dlatego, że o ile pod względem rozdzielczości ludzkie oczy przegrywały nawet z kliszą fotograficzną, o tyle nadal pozostają bezkonkurencyjne, jeśli chodzi o **zakres tonalny. Co to takiego? W największym uproszczeniu to różnica pomiędzy najjaśniejszymi a najciemniejszymi partiami obrazu**, które jesteśmy jeszcze w stanie odróżnić. Po szczegóły odsyłam do ramki, ale wniosek z tych wszystkich liczb jest jeden – oko ludzkie jest jak dotąd niedoścignione(*). 4K HDR pozwoli jednak mocno zmniejszyć dystans, co przełoży się na znacznie bardziej realistyczny obraz. Jeśli w tym miejscu przypomniałeś sobie straszące w internecie zdjęcia z podpisem HDR i nijak nie możesz tego połączyć z „realizmem", witaj w klubie.

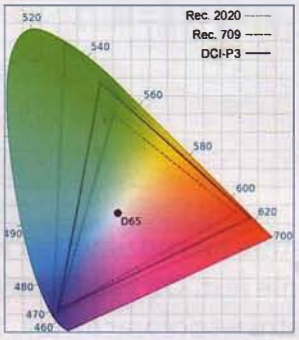
W przypadku fotografii chodziło bowiem o zmieszczenie większego zakresu tonalnego w mniejszym. Z naturalnym obrazem nie ma to nic wspólnego, chyba że w przypadku smartfonów ze słabymi matrycami, które nie są w stanie osiągnąć nawet tego, co oferują zwykłe monitory. W takim przypadku łączenie kilku fotek w jedną może przynieść dobre rezultaty, ale trudno to uznać za „duży zakres tonalny". Jeśli już, to „nieustępujący konkurencji" lub „wystarczający, by nie było obciachu na słabych domowych monitorach". HDR w fotografii służy bowiem w praktyce przede wszystkim do maskowania słabej tonalności matryc. Nie rozwiązuje jednak największego problemu, czyli braku wyświetlaczy, których możliwości odpowiadałyby temu, co jest w stanie rejestrować ludzkie oko.

Wyświetlacze HDR

Dlatego w oznaczeniu „4K HDR" to te trzy ostatnie literki są najważniejsze. Kryjące się za nimi technologie faktycznie zwiększają bowiem zakres tonalny wyświetlaczy. Jak? W teorii to nic trudnego: wystarczy, że telewizor (a w przypadku kin – projektor) będzie jaśniejszy, a gdy trzeba – ciemniejszy od tego, co było możliwe do tej pory. Najpopularniejsze obecnie LCD mają jednak ograniczoną zdolność blokowania światła. Jeśli podświetlenie będzie jasne (bo np. trzeba wyświetlić reflektor), otaczająca go „czerń" też

Prawdziwy HDR to rewolucja i jedyny powód, by kupić TV 4K.

A GDZIE SCREENY?!



W przypadku oka ludzkiego zakres tonalny wynosi mniej więcej 24 EV. Dla porównania obraz telewizyjny (przy czym obecnie obowiązujący standard ma już prawie 15 lat, a prace nad nim rozpoczęły się w czasach CRT) to około 6 EV. Dobry monitor LCD ma 8 EV, podobnie jak telewizor (choć obraz zakodowany na Blu-rayu teoretycznie nawet 10 EV, tyle że nie ma na czym go wyświetlić). A co ze screenami w magazynie? Cóż, papier fotograficzny pozwala uzyskać zaledwie 3 EV, a druk – jeszcze mniej. Dlatego by się przekonać, co daje HDR (dobry, a nie ten foto!), trzeba go zobaczyć na własne oczy (na dobrym telewizorze), bo każdy screen, choćby najbardziej sugestywny, będzie jedynie mierną symulacją... I to z naciskiem na mierną.

SKĄD WZIĄĆ HDR?

Na razie dostępny jest tylko w filmach: albo wydawanych na Blu-rayu (ale tylko tych 4K Ultra HD), albo streamowanych z Netfliksa. Wybór jest jednak póki co niewielki. Dostępność będzie rosła, także za sprawą gier: zgodne z tą technologią są nowe Radeony i GeForce'y, będzie Xbox One S, a najpewniej również PlayStation 4 Neo (choć na razie Sony tego nie potwierdziło).

zacznie świecić. Jak duży to problem? W praktyce udaje się wyciągnąć zaledwie 8 EV (EV to miara dynamiki, czyli różnicy pomiędzy najmniejszą a największą wartością jakiejś cechy, np. jasności czy zieloności, a jak się to 8 EV ma np. do oka – w ramce).

Co innego, gdyby źródeł było tyle co pikseli, ale póki co potrafią tak tylko OLED-y (a także wycofane już ze sprzedaży plazmy). To jednak drogie rozwiązanie, do tego zwiększające grubość matryc, więc na razie **producenci w topowych modelach stosują podświetlanie strefowe**. Dzięki niemu poziom jasności podświetlania nie musi być już identyczny dla całego ekranu, można więc w jednym miejscu osiągnąć głęboką czerń, podczas gdy w innym pojawią się bardzo jasne światła. Nie jest tak dobre jak w przypadku indywidualnego, bo zmiana jasności jest możliwa tylko obszarami, ale przy odpowiednio gęstym pokryciu wyświetlacza strefami efekty są i tak bardzo dobre (zwykle na strefę przypada kilka-kilkanaście cm^2).

OLED-y, które pozwalają sterować jasnością pojedynczych pikseli, są wprawdzie lepsze, ale choć wygrywają bardzo głęboką czernią, przegrywają z monitorami LCD z podświetleniem LED, jeśli chodzi o maksymalną jasność. Ale w drodze są już wyświetlacze micro LED (często nazwa skracana do mLED), które nie dość, że umożliwiają sterowanie jasnością pojedynczych pikseli, to jeszcze pozwalają całkiem zrezygnować z ciekłych kryształów, bo zamiast LED-ów białych korzystają z różnokolorowych (na podobnej zasadzie działają obecnie wielkie wyświetlacze zewnętrzne). mLED-y mają w pierwszej kolejności trafić do urządzeń mobilnych, oferując równie dobry poziom czerni co OLED-y, ale przy niższym zapotrzebowaniu na energię, kilkakrotnie wyższej jasności maksymalnej oraz większej trwałości (choć ta w obecnych OLED-ach i tak liczona jest już w latach, a nie tygodniach jak w pierwszym TV z ekranem OLED).

Ultra HD Premium

Pojawienie się wyświetlaczy zdolnych wyświetlić znacznie większy zakres tonalny to jednak nie wszystko. Potrzebny jest też standard, który sprawi, że obraz będzie na nich wyglądał dobrze niezależnie od tego, gdzie i przez kogo zostały one wyprodukowane. I nie tylko o wyświetlacze chodzi – zgodne z nim muszą być również kamery, a także cały proces obróbki obrazu. Taki standard powstał i nazywa się Rec. 2020 (lub BT 2020).

Ponieważ jednak technologiczne skróty są mało seksowne, na telewizorach zamiast tego znaleźć można nalepkę z tęczową klepsydrą i napisem „Ultra HD Premium". Co ważne, choć każdy tak oznaczony model na pewno ma ekran o rozdzielczości co najmniej 4K, nie każdy telewizor 4K może się pochwalić klepsydrą. Ba, obecnie takich modeli jest na rynku tylko kilka! W praktyce oznacza to niestety, że osoby, które kupiły 4K TV wcześniej, mogą się czuć oszukane, bo posiadane przez nich telewizory są już równie przestarzałe co wielokrotnie tańsze (i starsze) Full HD.

Wszystko dlatego, że **rozdzielczość jest w przypadku Ultra HD Premium sprawą drugorzędną. Ważniejszy jest HDR oraz wprowadzona przy okazji znacznie większa paleta kolorów.** Nowe wyświetlacze są w stanie pokazać dużo bogatsze zielenie (które oko ludzkie najlepiej rozróżnia, nie ma więc problemów z zauważeniem różnicy – oczywiście pod warunkiem, że się już takim TV dysponuje), poprawi się także odwzorowanie odcieni czerwonego.

HDR a gracze

Dobra wiadomość jest taka, że w silnikach graficznych HDR może być wykorzystywany już od dawna – tyle że dotychczas obraz przed wysłaniem na monitor musiał być „ścieśniany", by te mogły go wyświetlić. Nowe karty graficzne mogą już jednak przesyłać obraz w standardzie Rec. 2020 (przez złącze HDMI 2.0 lub DisplayPort 1.4), trzeba więc tylko poczekać na odpowiednie monitory. I gry, które taki obraz będą w stanie z siebie wypuścić.

Lub... przesiąść się na Xboksa One S, który jest pierwszą konsolą zgodną z HDR-em. Najpewniej PlayStation 4 Neo również będzie wspierać standard Ultra HD Premium, ale jak dotąd Sony tego nie potwierdziło. I jeszcze jedno. Oficjalnie standard Rec. 2020 obsługuje tylko dwie rozdzielczości, 4K i 8K (co ciekawe, maksymalna częstotliwość odświeżania to w nim aż 120 Hz!). **Nie ma jednak przeciwwskazań technologicznych, by prawdziwy HDR czy bogatsze kolory były dostępne w monitorach Full HD czy o proporcjach obrazu 21:9**. Oczywiście poza ogólnymi kosztami, bo Full HD z HDR-em wcale nie byłby tańszy niż 4K.

Pozostaje więc czekać na upowszechnienie się HDR-u, bo dopiero ono pozwoli zmniejszyć ceny. Jest na co! **|CDA|**

(*) Oko ludzkie, a nie sama siatkówka, bo wartość 24 EV uwzględnia również istnienie źrenicy. Bez niej (czyli np. po kroplach podawanych przed badaniem dna oka) z 24 EV robi się około 10 EV – ale nie jest to stan normalny, więc te 10 EV to tylko ciekawostka.

LUDZKIE OKO VS. STANDARDY

	Oko ludzkie	Dobry monitor LCD	Kino (DCI-P3)	Blu-ray (Rec. 709)	Ultra HD Premium (Rec. 2020)
Maksymalna jasność	20 000 cd/m^2	300 cd/m^2	48 cd/m^2	100 cd/m^2	540 albo 1000 cd/m^2(*)
Minimalna jasność	0,001 cd/m^2	0,3 cd/m^2	0,024 cd/m^2	0,117 cd/m^2	0,0005 albo 0,05 cd/m^2(*)
Zakres tonalny	24+ EV	8 EV	11 EV	10 EV	20 albo 14 EV(*)
Liczba kolorów	około 10 mln	około 16,7 mln (2^{24})	około 68,7 mld (2^{36})	około 16,7 mln (2^{24})	1 mld (2^{10}) lub 68,7 mld (2^{36})

(*) Podwójny zestaw parametrów w standardzie Ultra HD Premium został wprowadzony, by na rynku mogły koegzystować monitory LCD z OLED-ami. Te pierwsze mogą wyświetlać obraz o większej jasności, ale mają gorsze czernie, co przekłada się na niższy zakres tonalny niż w przypadku ciemniejszych OLED-ów.

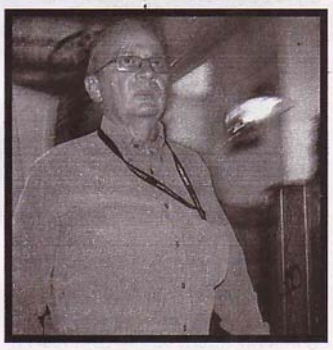
ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

To miało być typowe, wakacyjne AR, w którym wasze letnie marudzenie jak zawsze mieszałoby się z listami dziwnymi i nietypowymi. Miało. Ale do końca nie jest. Otrzymaliśmy bowiem bardzo smutną informację – zmarł Andrzej „EGM" Sawicki, nasz wieloletni współpracownik. Stąd oczywistym zdało nam się, by tutaj pokazać, jak wy Go zapamiętaliście.

EGM okiem czytelników

Andrzej „EGM" Sawicki – nasz długoletni współpracownik, autor wielu znakomitych tekstów, wielki fan przygodówek, tłumacz książek – zmarł 6 lipca 2016 r. My piszemy o Nim na początku pisma, tu zaś zamieszczamy wypowiedzi tych, którzy czytywali Jego teksty.



Andrzej Visentini: Jego recenzje czytałem przede wszystkim dla jego niepowtarzalnego stylu.

Ronaldo9: Bardzo dobrze wspominam „EGM", szczególnie jego teksty o przygodówkach. Był taki czas, że po zakupie CD-Action przeczesywałem cały magazyn w poszukiwaniu artykułów tego autora, a dopiero po ich przeczytaniu brałem się za przeczytanie reszty magazynu.

Misza7: Odszedł Człowiek, dzięki któremu do dzisiaj uwielbiam przygodówki. Jego styl pisania to klasa najwyższa, po prostu El General Magnifico recenzji. Dzięki za lata czytania wspaniałych, pisanych z humorem, lecz także z wielką kulturą tekstów w CDA.

Krzysztof Matuliński: Jeden z moich ulubionych autorów z CDA, jego styl był po prostu nie do podrobienia.

Bazyliszek Królewski: Wielki żal i wielki salut za jego naprawdę fajną twórczość.

Remigiusz Kłoszewski: Recenzje recenzjami, ale czy ktoś kojarzy ten pełniak z jednego Tipsomaniaka (Bad Day LA)? Gierka miała wtedy właśnie swoją premierę, a nieodżałowany EGM zrobił do niej niesamowite, jajcarskie spolszczenie(*), polecam serdecznie, ja wiele razy leżałem z beki... Ech, spoczywaj w pokoju, Generale.

Radosław Bobowicz: Miarą naszego dojrzewania jest przeżywanie śmierci osób, które uważamy za niezatapialny wzorzec. Niech Muziemia lekką będzie.

Shaddon: Świetny tekściarz i prawdziwy pasjonat, który swą miłością do przygodówek zaraził zapewne nie jednego z nas.

Lilia Hyc: Najlepszy recenzent przygodówek ever.

Indigo: Pisał stylem, który lubiłem i ceniłem. (...) Zdarzyło mi się również przeczytać kilka książek, które przetłumaczył. Śledziłem długi czas jego wpisy na blogu (...). Te, gdzie wspominał, że żyje za długo o dwa lata, w dniu drugiej rocznicy śmierci syna. Teraz już przynajmniej nie cierpi.

Paweł Słomski: Żegnaj, Generale. Moje dzieciństwo bez Ciebie nie byłoby takie samo.

Maksu Zwany Metsume: El Magnífico, wspaniały.

(*) Spolszczył także Ceville oraz Scrapland, które daliśmy w pełnych wersjach – dop. Smg.

WARTO BYĆ PIRATEM?

Ostatnio byłem zmuszony zakupić oryginalny program do pracy, którego używałem w wersji piracki od długiego czasu. Zawsze chciałem go kupić, jednak był zbyt drogi i nigdy nie mogłem na niego uzbierać. Kilka dni temu zaczął pojawiać się komunikat, że mam nielegalny klucz i nie mogę już korzystać z tego programu. Zaproponowano mi w tym komunikacie amnestię i możliwość zakupu programu w cenie 1350 zł. To samo dla nowych klientów kosztuje w sklepach 1900 zł. Dla zainteresowanych – kupiłem ostatecznie nowszą wersję, która niewiele się różni od tej za 2250 zł.

Czy ten przykład nie pokazuje, że jednak warto być piratem? Czy kupując bilet do kina (dość drogi) i musząc oglądać 15 min reklam, nie jest się frajerem?

Krzysztof Wrona

W przypadku gier to tak nie działa, ale cóż, takie jest życie, że premiuje czasem(*) złe uczynki. Mnie wkurza, że np. firmy telekomunikacyjne mają w... poważaniu wiernych klientów i dają dużo lepsze warunki tym, co przechodzą z konkurencji, tak samo banki itd. Ale źle postawiłeś pytanie w liście. Powinno brzmieć: „czy warto być przyzwoitym?". Może to głupie, ale goląc się, chcę patrzeć w swoją twarz bez poczucia winy, niesmaku, wstydu i „a tak dobrze się zapowiadałeś". Na owo pytanie należy sobie odpowiedzieć samemu codziennym zachowaniem. Są zresztą rzeczy niewymierne, ważniejsze od pieniędzy. Takie mam idiotycz... idealistyczne przekonanie. (Choć bez braku zasad przeżyć się da, a bez kasy nie bardzo). A do kina przychodzę 15-20 minut po rozpoczęciu seansu albo siedzę w słuchawkach, słucham muzy i czytam książkę na e-czytniku w trakcie reklam.

(*) Optymistycznie zakładając, że tylko „czasem".

9kier: Otototo! Ja w prawdzie nie mam nic przeciwko oglądaniu zwiastunów (przeplatanych w kółko tymi samymi, tragicznymi reklamami Smakiji i Kinder Bueno), ale kino nie jest na czas seansu zamykane na klucz, więc nikt ci nie broni przyjść 15 minut później. Na ostatnich stronach książki też nieraz da się znaleźć reklamy innych książek tego wydawnictwa lub autora, ale kupując książkę, nie stajesz się od razu frajerem, nie?

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs trwa do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Nadesłał Daniel Grabarczyk

Nadesłał Maciej M.

IN VITRO ACTION

Po latach bezowocnych wysiłków i starań zdecydowaliśmy się z małżonką na poczęcie dziecka metodą in vitro. Technicznie wygląda to tak, że (po uprzednich przygotowaniach, szkoleniach itp.) wraz z małżonką o godz. 7 rano stawiliśmy się w klinice. Małżonka została poproszona do gabinetu zabiegowego celem pobrania komórek rozrodczych (...), a ja zostałem zaproszony do specjalnie do tego celu przystosowanego pokoju, abym własnoręcznie (ehm!) pobrał od siebie swój... materiał genetyczny. Pokój wyposażony w łazienkę, kanapę oraz hmmm... „pomoce naukowe" w formie periodyków, a także materiałów DVD z treściami wiadomymi. Jakby nie patrzeć, sytuacja generalnie niekomfortowa. (...)

Nadmieniam, że od lat udającą się do jakiegokolwiek lekarza, zabieram ze sobą coś do czytania, jako że siedzenie w poczekalni i patrzenie w ścianę uważam za stratę czasu. Tym razem wziąłem ze sobą CD-Action nr 257. Jako że sytuacja była stresowa, nie zwróciłem nawet uwagi, że do ww. pokoju załadowałem się, trzymając w ręku egzemplarz CDA. (Nie chciałem zostawiać go w poczekalni, bo jeszcze by zaginął). Wychodząc po wszystkim, w jednym ręku trzymam pojemnik z moją... moim materiałem genetycznym, a w drugim CDA. Pani laborantka odbierając ode mnie pojemnik, pytająco patrzy na CD-Action. „A nie, nie, to moja gazetka..." – zaczynam wyjaśniać. I w tym momencie do mnie dociera, jak to wszystko wygląda. Z okładki szczerzył zęby do pani laborantki demon z nowego Dooma.

MJ: Wszystko jasne, ja też trzymałbym się tej wersji.

Skisłem. :) No dobra, ale pomyśl, jak by to wyglądało, gdyby ci się trafił numer z zombie albo Hitmanem na okładce? O mamucie nawet nie wspomnę. Mogło być gorzej.

9kier: Albo z kobiecą Shepard. Obrzydliwe!

Mów za siebie... *(rozmarzył się)*

Jak będzie chłopczyk, damy mu na drugie Carmack. Jak dziewczynka – Romera.

Grabol

Ja bym proponował IDDQD. W końcu, że tak powiem – użyliście cheatów. Choć w sumie i tak na początku będzie to po prostu, niezależnie od płci, KAKAdemon. Ale i tak będziecie doomni z tego... achievementu.

SZPILKA I BÓL TYŁKA

Przechodząc co drazu do rzeczy – w CD-Action mógłbym wyróżnić kilka działów/stałych artykułów, które zawsze obowiązkowo czytam, a „Szpile" plasowałyby się na czele takiej listy. Od samego powstania „Szpili" mam jednak mieszane uczucia co do wykonania tego pomysłu na „szydercze" komentarze odnośnie konkretnych wydarzeń z branży. Ledwie kilka razy „Szpile" trafnie obrzuciły sarkazmem to, co obrzucić można było, w większości przypadków jednak komentujący mniej lub bardziej udanie grają role pokroju Statlera i Waldorfa z „Muppetów". Nie mogę pozbyć się wrażenia, że „Szpile" są tworzone nieraz na siłę, a nieraz od niechcenia.

Oczywistym jest, że jako dział cykliczny, który pojawia się w każdym numerze i musi zawierać jakąś określoną ilość tekstu, czasem robiony jest na zasadzie „brakuje jeszcze ze dwóch szpil, poszukajmy, z czego dałoby się ponabijać". Ale to chyba żadna tajemnica i żadne odkrycie, tylko norma w takich rubrykach. I nie zawsze każda szpila kogoś ubawi. Ale też nikt takiej gwarancji nigdy nie dawał. Jeśli po lekturze tego działu choć raz się zaśmiejesz czy choćby uśmiechniesz – miszyn komplit. Reasumując – owszem, czasem troszkę robiona na siłę, ale nigdy „od niechcenia".

W numerze 07/2016 Smuggler w AR wytykał prof. S. Jonalistom chociażby przeinaczanie treści wykorzystywanych w wydanej przez prof. S. Jonalistów książce źródeł. Szczerze przyznaję mu rację, ale kilka stron dalej, w „Szpilach", Smuggler, enki i Krigore sami popełniają ten karygodny błąd. Czy może raczej sami nie zadali sobie trudu, aby wiarygodnie przedstawić sytuację, jaka się ma ze wspomnianą w „Szpilach" petycją Uncharted 4. Chyba nikt z redakcji nie przeczytał owej recenzji U4 autorstwa The Washington Post, która jest właśnie głównym bohaterem petycji.

Czytał.

9kier: Nawet ja czytałam, mimo że nie miałam z tą szpilą nic wspólnego.

Absolutnie nie chodzi o to, że ktoś się wkurzył, bo jakiś recenzent źle wypowiedział się o grze i niby zaniża przez to średnią gry na Metacriticu (bo średnia ta i tak jest bardzo wysoka i wątpię, aby usunięcie z Metacritica „recenzji" TWP jakkolwiek zaważyło na średniej). Chodzi po prostu o to, że recenzja TWP jest niekompetentna – czytając ją, mamy wrażenie, że autor po prostu serii Uncharted nie lubi, w U4 też nie zagrał, a notę 4/10 (końcowa ocena nie pojawia się w żadnym momencie recenzji!), którą wysłał Metacriticowi, wziął z pupy, nie popierając ją żadnymi argumentami.

Chodziło nam raczej o to, że krytyczna recenzja (mniejsza już o jej jakość i rzetelność, bo to oddzielny temat) wywołała straszny ból tyłka niektórych fanów, którzy najwyraźniej nie mogli znieść, że ktoś narzeka na ich Ideał. I z tego się nabijaliśmy.

9kier: Co to znaczy „czytając ją, mamy wrażenie"? Jakim prawem wypowiadasz się za mnie i za wszystkie osoby, których nie znasz? Przyznam, że po tej całej dramie, jaka się rozegrała przy okazji recenzji Uncharted 4, spodziewałam się czegoś naprawdę tragicznego, a dostałam... bardzo przeciętny tekst, którego autor mimo że się nie popisał, na pewno nie zasługiwał na taki ostracyzm. Wprawdzie lakonicznie, ale wypunktował parę powodów, dla których U4 mu nie podeszło – grafika przytłacza niepotrzebnymi detalami, bohaterom i scenariuszowi brakuje głębi. Żaden z tych argumentów nie jest tym, co można zmierzyć, a tekst nie jest spisem „ficzerów" czwartego Uncharted, tylko podsumowaniem tetralogii Drake'a. Zarzucasz autorowi, że nie grał w grę, nie podając sensownych argumentów, więc może ja ci zarzucę, że recenzji nie czytałeś? Swoją drogą, gdyby trzeba było lubić serię, żeby można było pisać o kolejnej części, to w CDA nigdy nie znalazłaby się recenzja FNAF-a 4, bo wszyscy tu mają serię Cawthona w głębokim poważaniu.

(...) Pół „recenzji" to mamlenie o tym, że cała seria Uncharted jest be.

9kier: Jest wysokobudżetowym zwieńczeniem znanej serii, więc powinna dostać 8 i wyżej?

Drugie pół mówi o tym, że coś tam w „czwórce" jest o przeszłości Nate'a i o tym, jak się gra zaczyna.

Kłamał, przeinaczał, zmyślał? Bo jeśli nie, to miał prawo o tym pisać.

Czy taki tekst można uznać za kompetentną recenzję, która powinna być też obecna na Metacriticu? Moim zdaniem i zdaniem rzeszy graczy komentujących tę „recenzję" – nie.

To się nazywa „cenzura". Wolność słowa to także prawo do bredzenia, co ślina na język przyniesie, niestety. (Ale zawsze można to wydrwić). Ale lepiej już, gdy ludzie MOGĄ pisać brednie, niż gdy pojawi się ktoś, »

kto ustali „wzorzec dobrej recenzji" i zacznie kasować te „niedobre", oczywiście „dla dobra ludzkości". Kiedyś w PRL czytałem w jednym z pism o tym, jak to w ZSRR dokonano „państwowej weryfikacji poziomu zespołów rockowych" i „najsłabsze grupy rozwiązano"... Nie idźmy tą drogą. Wolę już czytać kiepskie recenzje niż mieć świadomość, że czytam tylko te, na których publikację ktoś od „ja wiem, jak ma wyglądać uczciwa recenzja" wcześniej wyraził zgodę. A jeśli uznam ją za kaszanę, to po prostu nie będę jej czytał albo się nią przejmował. Ale to będzie MOJA decyzja.

Autor wspomnianej już petycji zresztą trochę szerzej opisał powody powstania tej petycji niż to, co przytoczyli autorzy „Szpil". Wybiórcze traktowanie tekstów godne prof. S. Jonalistów? Jest. Gdzie? Niestety, w CD-Action.

Fajnie, porównać krótką złośliwą notkę w satyrycznej/rozrywkowej rubryce do naukowej, obszernej publikacji. Bardzo obiektywne, bardzo uczciwe, bardzo sensowne.

Jestem pewien, że i większość tekstów w „Szpilach" to takie przeinaczanie faktów (...).

Jestem pewien, że przez większość swego czasu jesteś handlarzem narkotyków, a na kompie masz dziecięcą pornografię. Jak ci się podoba taki argument? Niefajny, nie? No właśnie. Zaczynasz nam dosry... dowalać, „bo tak, bo się wkurzyłem itd.", czyli robisz dokładnie to, o co masz pretensję do autora owej recenzji – rzucasz tezami bez żadnych dowodów, nadinterpretujesz, stosujesz zagrywkę „już ja paragraf na was znajdę" itd.

MJ: *Jest taka sobie jedna psychologiczna teoria, która twierdzi, że u innych wkurza nas najbardziej to, co wkurza nas u nas samych.*

(...) tutaj mogłem w 100% stwierdzić, że szpila wystawiona owej petycji nie ma prawa bytu, a wydaje się niczym innym jak tylko bardzo niekompetentnym, niezgodnym z rzeczywistością i niemającym nic wspólnego z sarkazmem „czymś". Nawet nie wiem, jak to nazwać, bo ani nie jest to faktycznie szyderczy komentarz, ani porządne dziennikarstwo.

To jest po prostu szpila. :) Niektóre są ostre, inne tępe, niektórymi się możesz niechcący pokłuć sam. Taki ich urok. A ty robisz z tego straszną aferę.

Przykro mi to mówić, ale (przynajmniej w tym wypadku) autorzy „Szpil" po prostu się ośmieszyli.

Mentor

Mam dziwne wrażenie, że tym butthurtem dołączyłeś do naszego „ośmieszonego" towarzystwa. PS: I nie widzę problemu w tym, że np. nazwiesz zakończenie ME3 najidiotyczniejszym w całej historii gier „bo tak!". W niczym mi to nie przeszkodzi delektować się tą produkcją po raz szósty (wkrótce?). Po prostu zupełnie się z tobą nie zgodzę, ale jednak nie zabronię ci takiego spojrzenia na MOJĄ ulubioną grę.

BANANY Z CDA

Witam, CDA (06/2016), artykuł „Mąż, ojciec, mistrz pokemon", spikain mówi „3DS-y są tanie jak barszcz". Robię wielkie oczy, co prawda nie budzę się codziennie i nie sprawdzam, ile kosztują, ale pamiętałem, że są dość drogie (tak, wiem, wszystko jest relatywne, dla Billa Gatesa raczej nie). Wchodzę na Allegro, na tańsze (używane!) 3DS-y kosztują ponad 4 stówki. Pytanie moje jest takie: ile zarabiają bananowcy z CDA, że dla nich 500 zł (podejrzewam, że to jest co najmniej 25% pensji większości Polaków) to małe kartofelki.

PS. Przez takie wysprzęglenie się tego gościa można już przypuszczać wielkość zarobków.

Grucha

„Tanie" to pojęcie względne. „Tani laptop gamingowy" to coś za jakieś 3-4 tysiące, nie? Ale faktem jest, że spikain ostatnio wrzucił na redakcyjnego Fejsa post „hej, w moim Porsche troszkę pobrudziła się tapicerka. Nie wiecie, gdzie mogę kupić nowe Porsche?".

MJ: *To on potrzebuje do tego aż takich wymówek? Przecież wiadomo, że Porsche kupuje się każdorazowo pod kolor butów.*

WAKACJE GRACZY

Mamy wakacje – zatem pokażcie nam, jak wyglądają WAKACJE GRACZA. Liczymy na kreatywne fotki (zasłonięte okna i włączony komputer nie są zbyt oryginalne). Wysyłajcie je na cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Wakacje gracza". Najfajniejsze opublikujemy, a autorów nagrodzimy upominkami.

Ja i żona postanowiliśmy dodać +3 do intelektu, zakładając fartuchy w Narodowym Centrum Badań Jądrowych w Świerku, podczas odwiedzin jedynego w Polsce działającego reaktora jądrowego Maria. Żona bowiem strasznie narzekała, że za dużo siedzę przed najnowszym Falloutem – i trzeba było ją gdzieś zabrać.

Paweł (pawelet) i Mariola Koryccy.

FACHOWA PORADA

witam was mam pytanie bo chce sobie kupić grę fifa 2016 ale nie wiem czy ugrem na moim Laptopie czy fifa 2014 i czy fifa 2015 czy ugram proszę o pomoc

Poczekaj, poczekaj, włączam mój zmysł telepatii i skanuję twój laptop ---------- ej no, skasuj natychmiast tego niemieckiego pornosa z trzema napalonymi babkami i dostawcą pizzy, to już przesada! Swoją drogą ukrywanie ich w katalogu Lektury szkolne/NadNiemnem_tom_3/noname/nonarne jest naprawdę pomysłowe.

9kier: *Nie wiesz, czy ugresz, czy ugrasz? Szczerze mówiąc, nie wiem – stawiałabym na „e", ale trochę strzelam.*

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA

Autor: Robert Trojanowski

Autor: Robert Trojanowski

Wakacyjna rozrywka

Weź udział w naszej zabawie! Wybierz nagrodę, ułóż hasło z rozsypanych liter, wpisz w kratki i wyślij zgłoszenie pod numer **7265**. **Wystarczy 1 SMS** z prawidłowym rozwiązaniem i weźmiesz udział w losowaniu wybranej nagrody. **Wszystkie hasła pochodzą z kategorii „LATO”.**

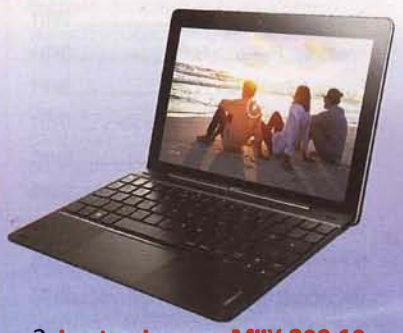
1. Wyjedź na urlop **2500 zł w gotówce** – SMS: **CA.LATO.HASŁO**

Przykład:CA.LATO.WCZASY

	S	C	W	Z	Y	A		W	C	Z	A	S	Y
1.	M	A	R	Z	U	Y	=		9			1	
2.	P	L	I	I	E	C	=					5	7
3.	J	E	R	S			=	4		8			
4.	S	Z	D	E	C	Z	=		2				
5.	A	H	A	M	K		=		6				
6.	B	I	K	I	I	N	=			3			

7. Kamera sportowa – **wpisz hasło:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9



2. **Laptop Lenovo MIIX 300-10** – SMS: **CA.LATO.HASŁO**

7. Kamera sportowa **SONY HDR-AS20** – SMS: **CA.LATO.HASŁO**

3. **Walizki Wittchen** – SMS: **CA.LATO.HASŁO**

5. **Rower Kross** - SMS: **CA.LATO.HASŁO**

4. **Smartfon Samsung Galaxy Grand Prime G531** – SMS: **CA.LATO.HASŁO**

6. **TV Samsung LED Full HD 40-cali** – SMS: **CA.LATO.HASŁO**

UWAGA!

WAKACYJNA KASA!

Wyślij 2 prawidłowe rozwiązania, a w weźmiesz udział w losowaniu 3 nagród: 2 wybranych oraz DODATKOWO

3500 zł

Na zgłoszenia czekamy do 26.08.2016 r. Prawidłowe rozwiązania biorą udział w losowaniu nagród. Do zwycięzców zadzwonimy. Koszt SMS-a 2,46 zł z VAT. Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej. Więcej: www.regulaminy.pl.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Styx: Master of Shadows DVD1
Viking: Battle for Asgard DVD2
Life Goes On: Done to Death PL DVD1
The Dark Mod PL DVD2

FREEWARE

Black Butterflies DVD1
Broken Puppet DVD1
Total Tank Battle DVD1
Vinedetta DVD1

GALERIE

Asemblance DVD1
Crush Your Enemies DVD1
Dangerous Golf DVD1
Deadlight: Director's Cut DVD1
Fallout 4: Far Harbor DVD1
Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy DVD1
Savage Resurrection DVD1
Technomancer DVD1
Tom Clancy's The Division: Underground DVD1
The Solus Project DVD1
Umbrella Corps DVD1

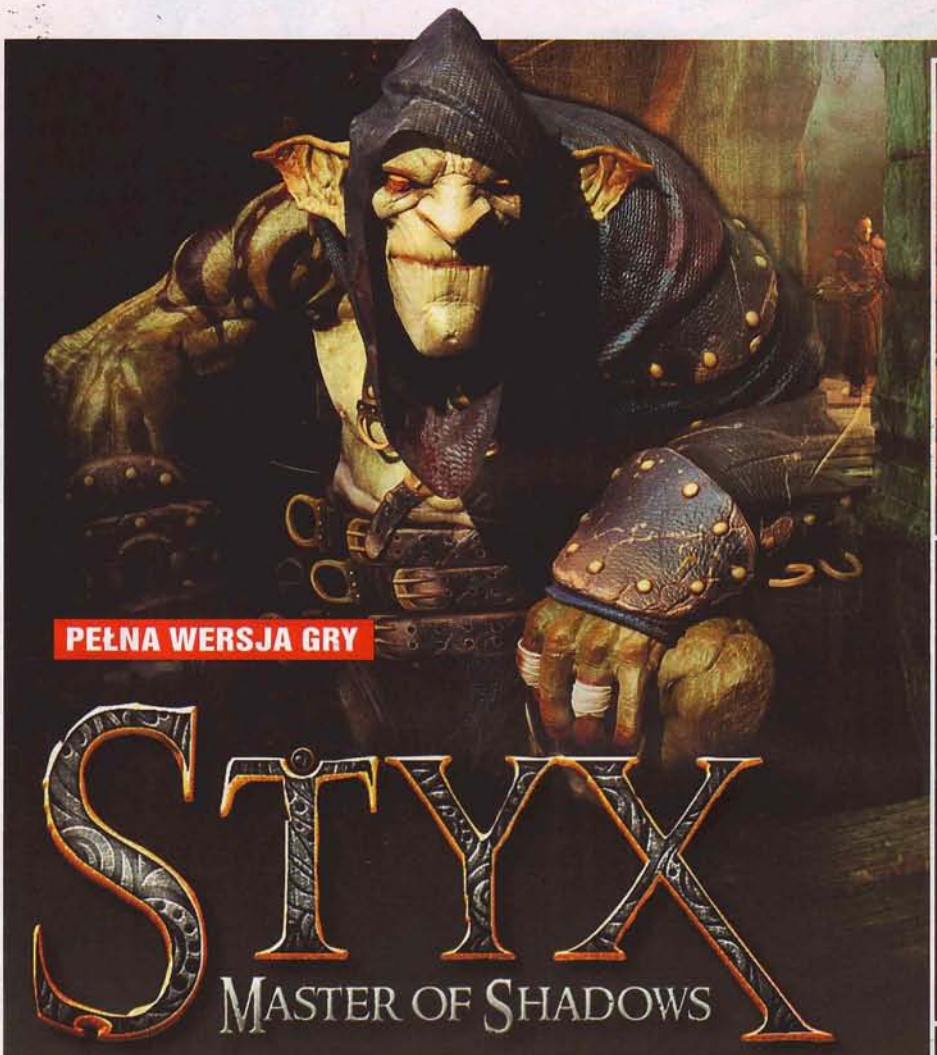
E-BOOKI

Angevina DVD1
Skała, która sprowadza cień DVD1

BONUSY

ActionMag DVD1
Esensja DVD1
FAQ – wersja 3.3.2 ..... DVD1
Marek Lenc DVD1
Tapety DVD1

Na DVD znajdziecie również rysunki Marka Lenca, które nie zmieściły się do tego AR.



GATUNEK: SKRADANKA

16 ➤ PRODUCENT: CYANIDE STUDIO ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 7 (01/2015) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 3 GB RAM, GF 560 GTX/ATI HD 5870

Jedna z najbardziej **interesujących i zarazem niedocenionych skradanek ostatnich lat.** Poświęcona w całości Styksowi – gobliniemu skrytobójcy z wcześniejszego Of Orcs and Men – przenosi nas w czasy, gdy na szczęście ciągle jeszcze działał solo. Na szczęście, bo w przeciwieństwie do tamtej przygody obecna misja naszego tytułowego Mistrza Cieni jest naprawdę nadzwyczajna. I niełatwa – zdobycie serca magicznego drzewa-świata, chronionego w ogromnej wieży Akenash wymaga nieludzkich zdolności i cierpliwości.

Na szczęście nasz bohater ma ich w nadmiarze. Potrafi nie tylko znikać w cieniach (ukrycie się wskazuje lśniący w ciemności bursztynowy tatuaż), ale jest także nieprawdopodobnie skoczny i zwinny. To pozwala mu niepostrzeżenie wspinać się po ścianach, jak również wślizgiwać się po meblach i turlać po ziemi. Do tego dysponuje solidnym arsenałem zdolności ofensywnych. Umie odwracać uwagę strażników gwizdnięciem, gasić zdalnie pochodnie, zabijać szybko albo cicho, rzucać nożami, przenosić i ukrywać ciała, zatruwać żywność i trunki, a w sytuacji, gdy zmuszony jest walczyć – a nie powinien – także zabójczo kontratakować.

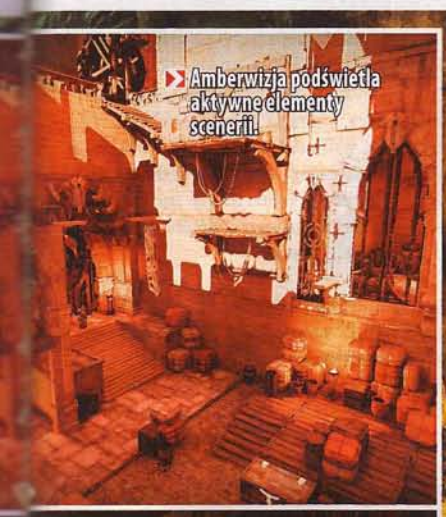
To jednak nie wszystko. Styx dysponuje mocami magicznego amberu. Posiada amberwizję rozjaśniającą mroki i podświetlającą wrogów. **Umie także tworzyć klona, działającego jako pomocnik i sabotażysta.** Amber pozwala mu nawet stać się niewidzialnym, co zdaje się świętym Graalem i marzeniem spełnionym miłośników skradanek. Do tego dochodzi rozwój postaci poprzez wykupowanie i usprawnianie umiejętności sześciu drzewek – od walki, przez zręczność, po amberwizję. Jest innymi słowy o co się starać, a nawet po co powtarzać ukończone już misje: także po to, by wykorzystując nowe zdolności, odkryć miejsca wcześniej niewidziane i złupić błyskotki wcześniej niezłupione. Albo po prostu nacieszyć się światem.

A to dlatego, że sceneria gry jest naprawdę nadzwyczajna. Wieża Akenash to ogromna budowla i jej rozmiary oraz pionowość mają swój

E-BOOKI

ANGEVINA; SKAŁA, KTÓRA SPROWADZA CIEŃ

Na DVD znajdziecie dwa opowiadania fantasy. Bohaterem „Angeviny" Anny Kańtoch jest młody uczeń grabarza Jarguela. Spotyka on tytułową Avenginę, której narzeczony zginął w niejasnych okolicznościach. W opowiadaniu Dawida Juraszka „Skała, która sprowadza cień" przenosimy się do współczesnych Chin, gdzie obcokrajowiec pracujący w jednej z tamtejszych szkół musi zmierzyć się z mroczną zagadką.


Amberwizja podświetla aktywne elementy scenerii.

Styx udowadnia, że skradanie się może być emocjonujące.

Unikatowa dla Styksa jest pionowość scenerii.

udział w tworzeniu niepowtarzalnego klimatu gry. Jest wreszcie, i to chyba cenię w Styksie najbardziej, **zdumiewająco ambitna**. Spodobała się zresztą światu na tyle, że jeszcze w tym roku premierę ma mieć kolejna jej część – wysokobudżetowa Shards of Darkness. Sprawdźcie sami, jak to jest być małym goblinem w świecie dużych ludzi – choćby po to, by przygotować się na skrytożycie wśród elfów. *[g.]*

GATUNEK: AKCJA/RPG

18

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY ▸ WERSJA PL: BRAK ▸ OCENA W CDA: 6 (13/2012) ▸ MULTI: BRAK ▸ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2.2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8600 GS/ATI HD 3400

Wiking w równych proporcjach miesza eksplorację...

...z pozornie prostą, ale faktycznie rozbudowaną walką.

Najbardziej niezwykła gra kojarzonego niemal wyłącznie ze strategiczną serią Total War studia Creative Assembly. Ich Viking: Battle for Asgard to action adventure w stylu Darksiders, w której kieruje się nie tyle armiami, co jednym jedynym herosem. Jest nim wiking Skarin, który ocalony dla świata przez Freję staje do nierównej walki z inwazją sił bogini Hel.

Skarin nie musi i nie może walczyć w pojedynkę. **Gra, jak na dzieło twórców marki Total War przystało, opiera się na gromadzeniu sojuszników i formowaniu armii.** W przeciwieństwie do „wojen totalnych" sojusznicy są zautomatyzowani, co zwalnia gracza z obowiązku mikrozarządzania wikingami i pozwala cieszyć się rzezaniem legionów nieumarłych i eliminowaniem kolejnych czempionów sił ciemności.

Viking: Battle for Asgard zaskoczył nas pozytywnie także swym **rozbudowanym systemem walki przy użyciu miecza i topora**. Pozornie jest bardzo prosty – składa się z kombinacji ciosów szybkich i mocnych. Do tego jednak dochodzą uniki i kontry oraz bardzo brutalne i satysfakcjonujące finiszery do wykonania na zróżnicowanych wrogach. Jest też ciut magii, kiełznanie smoków i kupa zabawy.

Uwaga jednak, Viking: Battle for Asgard to prosty w sumie port z konsol poprzedniej generacji i do gry bardzo wskazany jest pad. Ponadto zestarzał się ciut graficznie – choć efekt przemiany fragmentów Midgardu z koszmarnych w idylliczne nadal robi wrażenie – i część rozdzielczości panoramicznych zniekształca interfejs. Niemniej, jeśli chcecie zasłużyć na Valhallę... *[g.]*

GATUNEK: PLATFORMOWA

12

PRODUCENT: INFINITE MONKEYS ▸ WERSJA PL: NAPISY ▸ OCENA W CDA: 7 (09/2016) ▸ MULTI: BRAK ▸ PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2.4 GHZ, 2 GB RAM, GPU Z 512 MB RAM

Za „spotkanie" z potworem Jurkiem są dodatkowe nagrody.

Unikatowy indyczek, który zrobił na recenzującym go CormaCu bardzo dobre wrażenie – poczytajcie zresztą jego recenzję w tym numerze. **Pomysł tej pozornie prostej platformówki to „po trupach do celu" – w tym przypadku zupełnie dosłownie.** Tu naprawdę ciała poprzednich bohaterów pozwalają bezpiecznie przejść kolejnym. Tu się ginie tanio i często, ale życie, jak głosi tytuł gry, toczy się dalej. Dużym plusem jest też bardzo dobre i naprawdę zabawne spolszczenie. Warto poznawać nie tylko nazwiska kolejnych śmiałków-nieszczęśników, ale także ekrany podsumowań z masą nawiązań do popkultury.

Uwaga! Kod nadrukowany fizycznie na płycie DVD wykorzystaj w serwisie kody.cdaction.pl (wymaga rejestracji i weryfikacji), by na zweryfikowany adres e-mail otrzymać zestaw wszystkich czterech kodów bonusowych i promocyjnych, jakie dajemy wam w tym numerze. Następnie zaloguj się w serwisie www.steampowered.com lub w kliencie Steama i w zakładce Gry w górnym menu wybierz opcję Aktywuj produkt na Steam... W oknie wpisz kod aktywacyjny Life Goes On: Done to Death i... śmiej się ze śmierci. *[g.]*

MODULATOR

THE DARK MOD PL

? WYMAGANIA: KAŻDY W MIARĘ NOWY PECET
TWÓRCY: THE DARK MOD TEAM
WWW.THEDARKMOD.COM

Gdybyśmy mieli w CDA rubrykę „mody wiecznie żywe", to chyba żaden inny nie pasowałby do niej bardziej. **The Dark Mod narodził się w 2009 roku jako wyraz tęsknoty fanów za pierwszym, oryginalnym i najlepszym z serii Thiefem.** Początkowo wymagał posiadania gry Doom 3, której silnik wykorzystywał, po pięciu latach jednak narodził się ponownie jako samodzielna produkcja, która robi użytek z dobrodziejstw technologii id Tech 4 i otwartych źródeł. Od tego czasu gra przeszła sporo mniej lub bardziej poważnych retuszy, a twórcom udało się dopracować całość w stopniu bardzo często niespotykanym w komercyjnych produkcjach – wszystko tutaj robione jest przez fanów i dla fanów.

Sama gra jest klasycznym złodziejskim skradaczem osadzonym w realiach steampunkowych. Przeplatają się tu motywy ze średniowiecza, ery wiktoriańskiej, rewolucji przemysłowej i fantasy. Całość przypomina to, co udało się osiągnąć chłopakom odpowiedzialnym za pierwsze gry z serii Thief – choć Garretta i innych bezpośrednich odniesień do tamtych realiów ze względu na prawa autorskie nie znajdziecie. Fani jednak od razu poczują się jak w domu. W grze macie do wyboru szereg misji – polecam wczytać się w szczegóły odnośnie do każdej z nich. Są dość zróżnicowane i na różnym poziomie trudności. Ogólnie jednak możecie liczyć na przemykanie w cieniu, neutralizację straży, pokonywanie zabezpieczeń i wymyślnych pułapek. Innymi słowy – złodziejski żywot w najbardziej klasycznym wydaniu.

INSTALACJA:
Wypakowujecie archiwum, uruchamiacie TheDarkMod.exe, potem wybieracie interesującą was misję i gracie. W razie potrzeby warto ustawić w opcjach odpowiednie proporcje ekranu i rozdzielczość. Rozdzielczości ultrapanoramiczne na razie nie są wspierane. *[Krigore]*

KODY

80 zł w VOD Chili!

W prezencie dla naszych czytelników kod o wartości 80 złotych do wykorzystania w serwisie VOD Chili!

VOD Chili to cyfrowa platforma filmowa pozwalająca oglądać filmy i seriale na praktycznie wszystkich urządzeniach mających dostęp do internetu – od Smart TV i Smart Blu-ray, poprzez PC i Maki oraz konsole, po tablety (Android, iOS, Windows, Kindle) i smartfony (Android, iOS, Windows). Do konta użytkownika przypisać można do pięciu urządzeń, co pozwoli bez trudu nosić zakupiony czy wypożyczony tytuł ze sobą, ale w domu oglądać go na dużym ekranie.

Chili oferuje też nie tylko streaming, ale także opcję ściągnięcia zakupionego lub wypożyczonego filmu czy serialu. Funkcja ta polecana jest zwłaszcza w przypadku łączy słabszych niż 1 Mbps, ale przydać się może również podróżującym. W przypadku materiału zakupionego użytkownika obowiązuje jedynie limit urządzeń, nie ma zaś żadnych limitów czasowych. Wypożyczane film czy serial z kolei dostępne są przez 28 dni od wypożyczenia lub 48 godzin od rozpoczęcia oglądania, bez limitu odtworzeń. Zapraszamy do e-kina!

Nasz kod pozwala wykorzystać 80 złotych na wypożyczenie czterech filmów w jakości HD+ z sekcji Special Selection, mieszczącej obecnie ponad 200 hitów. Uwaga, **kod należy aktywować do 30 września 2016 roku. Filmy można wypożyczać i kupować do 31 października 2016 roku.**

Uwaga! Kod nadrukowany fizycznie na płycie DVD wykorzystaj w serwisie **kody.cdaction.pl** (wymaga rejestracji), by na zweryfikowany adres e-mail otrzymać zestaw wszystkich czterech kodów bonusowych i promocyjnych, jakie dajemy wam w tym numerze. Następnie:
1) zarejestruj się lub zaloguj na **pl.chili.tv** i na belce menu u góry ekranu wybierz opcję KOD PROMOCYJNY,
2) wpisz lub skopiuj kod promocyjny z maila lub strony kody.cdaction.pl,
3) przejdź do zakładki KATALOG -> PROMOCJE -> SPECIAL SELECTION,
4) wybierz film, który chcesz wypożyczyć lub kupić.
Opłata za film zostanie automatycznie pobrana z wartości kodu promocyjnego, którą został doładowany twój CHILI PORTFEL.
Miłego oglądania! *[g.]*

KODY

KODY DO ARMORED WARFARE

Czołem, czołgiści spod znaku ArmoredWarfare! Mamy dla was prezenty w postaci AMX-10P PAC 90 – niszczyciela czołgów premium poziomu IV w unikatowym malowaniu Merc! Ponadto w naszym zestawie znalazła się polska flaga do wykorzystania na wszystkich pojazdach, jak również miły bonus miliona kredytów na wyposażenie nowego AMX-a.

Zalety AMX-10P PAC 90, prócz tego, że lepiej zarabia i szkoli, to dobre współczynnik przebicia, szybkostrzelność, kąt opuszczenia armaty, jak również trzy sloty na modyfikacje i... kapitalna mobilność. Minusy to słabe pancerz i kamuflaż, co skłania do gry z drugiej linii. Na zachętę dodam, że w debiucie PvE zrobiłem 12 killi i zarobiłem z premką 100 tys. kredytów.

Więcej o Armored Warfare po zmianach w dziale W produkcji.

Uwaga, kod nadrukowany fizycznie na płycie DVD wykorzystaj w serwisie **kody.cdaction.pl** (wymaga rejestracji), by na zweryfikowany adres e-mail otrzymać zestaw wszystkich czterech kodów bonusowych i promocyjnych, jakie dajemy wam w tym numerze. Następnie zaloguj się na stronę **aw.my.com**, wejdź do profilu czołgisty (kliknij opcję Profil w lewej części górnego menu) i wpisz kod promocyjny w oknie WPISZ KOD PROMOCYJNY. Twój AMX-10P PAC 90, polskie flagi i milion kredytów będą czekać w grze! Do maszyn! *[g.]*

CD-ACTION www.cdaction.pl 09/2016 (259)

Redakcja
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

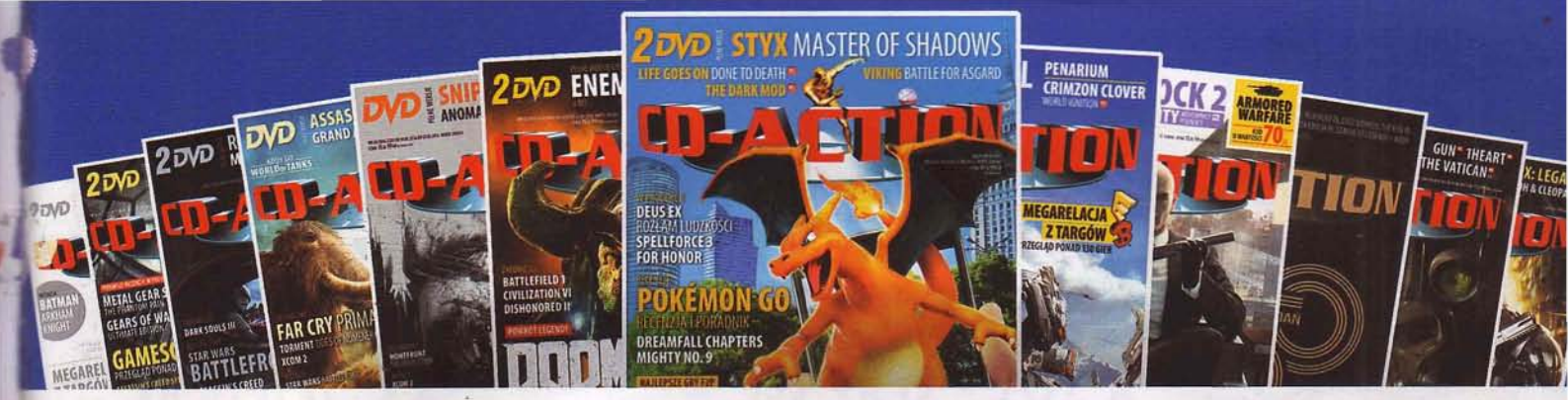
Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K. Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

EDYCJA **CO-OP**

312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

CD-ACTION PRENUMERATA

EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**

222 zł

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/prenumerata

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Potwierdziły się pogłoski, że Warner Bros. kupowało u znanych jutuberów (np. PewDiePie) pozytywne recenzje swoich produktów (a konkretniej gry Middle Earth: Shadow of Mordor). W zamian za bardzo konkretną kasę „recenzenci" mieli robić hype, nie dostrzegać wad tytułu, zachęcać do grania itd. Amerykańska Federalna Komisja Handlu srogo ukarała Warnera, grożąc mu palusz-kiem i stanowczo mówiąc, że taka praktyka jest „be" oraz że generalnie należy być uczciwym w stosunku do konsumentów. Nie wiemy, czy wydawca stanie po tym wszystkim z powrotem na nogi. Ale gdyby się tak stało, przy okazji pamiętajcie, że Shadow of Mordor jest przezacne! (No co, żyć z czegoś trzeba...)

Trevor „TmarTn" Martin i Tom „Syndicate" Cassell, mając w sumie ponad 13 milionów subskrybentów na YouTubie, nagrywali filmiki, na których wygrywali astronomiczne kwoty w hazardowym serwisie CS:GOLotto. Którego są właścicielami. To tak, jakbyśmy się zakładali z wami o to, kiedy Papkin zgubi telefon, trzymając go (komórkę, nie Papkina) w ręku. Swoją drogą prawny ciężar przewinienia młodych Johnów hazardu jest tak wysoki, że być może wkrótce dane nam będzie się przekonać, jak FPS-owy skill jutuberów przydaje się w więzieniu.

29 lipca tego roku powinniśmy obwołać Światowym Świętem Końca Zaczepek Microsoftu Dotyczących Darmowej Aktualizacji Do Windowsa 10. „Czterokolorowi" też powinni odetchnąć, bo zaczynało być już groźnie – w ramach ugody z Kalifornijką, której nieudany upgrade przyczynił się do sparaliżowania pracy jej firmy, musieli zapłacić 10 tys. dolarów odszkodowania. Ciekawe, na przykład, co by było, jak byśmy sprzedali cynk Riotowi, że po podobnej operacji enki (a wraz z nim zapewne wielu innych graczy) do czasu powrotu do Siódemki nie mógł grać w LoL-a i wydawać kasy na skórki...

Splash Damage – twórcy Brink, EnemyTerritory: Quake Wars oraz Dirty Bomb – zostali wykupieni przez firmę Radius Maxima, będącą filią chińskiego Leyou Technology Holdings, czyli firmy zajmującej się produkcją żywności (specjalizują się w kurczakach). Znaczy, będzie konkurencja dla Angry Birds. Bo kto może robić lepsze indyki niż producent drobiu? Koko, koko, gierki spoko!

Survival ReRoll, w którym teoretycznie moglibyśmy zwiedzić całą Ziemię (zeskanowaną dronami), został anulowany. Twórcy oświadczyli, że ci, którzy wsparli grę finansowo, nie otrzymają zwrotu kasy, ale za to dostaną inny tworzony przez nich tytuł (FPS-a o nazwie Bios, który wzbudził ogromne zainteresowanie u nikogo). Po czym usunęli stronę internetową gry oraz swe konta na Facebooku i Twitterze. „Nie mamy pańskiego płaszcza i co nam pan zrobi", cytując „Misia". Piękne, podręcznikowe wyrollowanie fundatorów.

Gość ukrywający się pod nickiem FiletOFish1066oficjalnie był testerem softu w dużej amerykańskiej firmie. Ale że praca go nużyła, w osiem miesięcy napisał bota, który przez kolejnych sześć lat skutecznie odwalał za niego czarną robotę, podczas gdy jego autor w tym czasie poświęcał się głównie grze w LoL-a i klikaniu w śmieszne linki. Jak sam twórca bota wyznał – przepracował przez ten czas „własnoręcznie" może 50 godzin. W końcu sprawa wyszła na jaw i gość wyleciał z pracy (w której zdążył odłożyć skromne 200 000 $ na czarną godzinę). Sęk w tym, że w międzyczasie koleś zdążył zapomnieć, jak się programuje (!), a do tego uzależnił się od LoL-a i piwa. Kto zawinił? Oczywiście pracodawca, który powinien był zorientować się szybciej, zatrudnić go do pisania botów i zwolnić resztę testerów.

W mediach pojawiła się fotka Marka Zuckerberga – i jak zawsze najciekawsze jest w niej to, co znalazło się tam przy okazji. W jego laptopie obiektyw kamery i gniazdo audio są zalepione taśmą. Jakie są powody tej ostrożności, do końca nie wiemy, ale jest taka stara wojskowa mądrość: „gdy widzisz, jak z magazynu amunicji bardzo szybko wybiegają magazynierzy, to też uciekaj".

Przez jakiś czas na stronie sklepu Światowych Dni Młodzieży można było przeczytać opis oficjalnego power banka (!), najwyraźniej stworzony przez jakiegoś copywritera z bożej łaski. „Power of Spirit przedstawia ciekawą koncepcję energii życiowej. Zwiększony zasób energii uzyskujemy przez kontakt z Duchem Świętym, modlitwę, spotkanie z drugim człowiekiem, nowe doświadczenia. To powinniśmy mieć na myśli mówiąc: Power of Spirit. Power of Spirit to także wyjątkowa ładowarka do telefonu komórkowego, aparatu cyfrowego, PDA, PSP, MP3, MP4". Doprawdy, Bóg zapłacz!

Pamiętacie, jak w zeszłym numerze pisaliśmy o CI Games opóźniającym premierę swojej gry Sniper Elite 4? Przeczytajcie jeszcze raz ten tytuł, a my tu usiądziemy i zaaplikujemy sobie nawzajem po headshocie otwartą dłonią. Niniejszym poprawiamy się, że oczywiście akcje poleciały im w dół, bo nie potrafią ukończyć na czas Snipera: Ghost Warriora 3, a nie Snipera Elite 4! ***[Smg & enki]***

Oto jakim zwięzłym komunikatem Smite powitał graczy niedawno podczas awarii serwera gry. Apologies, bitches, za słabą jakość obrazka.

W niekończącej się karuzeli pomyłek rzeczywistości z komputerową fikcją do stacji telewizyjnych zaczynają dołączać kolejne podmioty. Poznajcie Hotel Figueroa z Los Angeles, który mamił na swej witrynie pięknym miejskim pejzażem Los Santos z GTA V. Nie wiemy, co palił webmaster, ale jak na ironię, istniejący w grze historyczny budynek hotelu nazwano „Pałacem sziszy".